

GOTHCON XXX

presenterar

HÄMNDENS KALLA RÄTT

Ett rollspelsscenario till EON.

av

Martin Pettersson



Hämndens Kalla Rätt

ENDAST FÖR SPELLEDAREN.

Välkomna till Gothcon XXX och EON! Detta är mitt första konventsäventyr och jag hoppas ni som spelar det kommer att ha roligt. Nedan följer en presentation av äventyrets struktur, synopsis och bakgrund. Det är viktigt att SL läser det stycket noga för att få en bild av scenariot.

Hämndens kalla rätt är i korthet ett mörkt hämnddrama, tänk er "The Crow" i fantasy-miljö, och handlar om val samt konsekvenserna som följer av dessa. Vad som gör äventyret lite annorlunda är att spelarna *inte* är hämnare utan söner och döttrar till den som utsätts för vedergällningen, nämligen greven av Larna. Vidare finns ytterligare en vändning i äventyrets början, vilken har som mål att skaka om spelarna rejält och få dem att inse faran i att konfrontera äventyrets verkliga hämnare.

Spelarna gestaltar först karaktärerna i ett riddarfölje på väg till firandet av en högtid, som hålls i grevens slott. När de inför natten tar in på ett värdshus (alla riktiga äventyr tycks börja i ett sådant) anländer hämnaren och dödar dem. Allihop. Brutalt och skoningslöst. Rollpersonerna kan (och kommer nog) försvara sig men till ingen nytta.

Inledningen är helt enkelt en epilog inför det riktiga äventyret! Nu kommer spelledaren att dela ut de nya karaktärerna, vilka alla är greven av Larnas barn och fosterbarn. Anledningen till att föra spelarna bakom ljuset och ta kål på en hel grupp rollpersoner på det här sättet är att få spelarna mer engagerade i scenariot. Därigenom hoppas jag uppnå en dubbel effekt av att spelarna kommer bli lika upprörda som sina rollpersoner när de upptäcker vilket illdåd som skett. Det kommer kännas mer personligt, ty brottet drabbade dem själva! Eller åtminstone deras förra karaktärer. Samt att de kommer att träda betydligt varligare i närheten av hämnaren i de scener denne är närvarande. De har ju upplevt i första hand just hur farlig han är.

Äventyret är av en enkel linjär modell, konfrontera Hämnaren, ta itu med Hämnaren. Förhoppningsvis tänker inte spelarna så mycket på det då deras karaktärer riskerar så pass mycket i äventyret: Faderns liv, eller ett län med mark och titlar, att vinna. Vidare är äventyret ganska grovt tillyxat då jag själv är van vid att spela med flexibla och lösa regler. Striderna i är tänkta att vara snabba och desperata. Jag rekommenderar att i första hand använda det grundläggande stridssystemet och det förenklade skadesystemet. Träfftabellen kan användas för att avgöra om en rustning skyddar eller ej. SL och spelare får givetvis använda sig av så mycket regler de känner för så länge det inte hämmar tempot. Vidare är framgång inte garanterad bara för att RPna gör saker "rätt". Också de bästa planer kan gå fel pga otur. Ett axiom lyder ju som bekant: "Ingen plan överlever någonsin kontakten med verkligheten."

Sammanfattning och struktur

Inledning: Riddarföljet (Följe 1) är på väg att fira St Eoboths Afton hos Greven av Larna. Det skymmer och rollpersonerna stannar till på ett värdshus. När mörkret faller angrips sällskapet av den hänsynslöse och till synes onaturlige hämnaren. Samtliga dör.

Paus. Nya rollpersoner delas ut och spelarna får läsa igenom dessa.

Dag 1: Rollpersonerna betraktar förberedelserna inför kvällens stora fest och är upptagna med sitt då de får höra om att något fruktansvärt hänt på värdshuset. De rider dit och får själva se förödelserna efter massakern i "Inledning". På plats kan de finna ledtrådar och dra sina egna slutsatser.

Kväll 1: St Eoboths Afton. Festligheterna påbörjas som planerat, även om stämningen är dämpad. Vid ett tillfälle under kvällen rider ett skelett in genom salen och skrämmar de närvarande. Efteråt gör Hämnaren dramatisk entré. Han berättar i lagom kryptiska ordalag om den orätt som drabbat honom (se Bakgrund) och hur han inte kan finna frid förrän den skyldige överlämnas till honom imorgon i skymningen. Sedan lämnar hämnaren salen.

Det är nu spelarna får agera på allvar. Två av rollpersonerna är barn till Hämnaren men har uppfostrats av greven. Mot vem visar de lojalitet? Hur kommer grevens barn att ställa sig i frågan? Ren maktlystnad kan påverka situationen åt endera hållet.

Dag 2: Rollpersonerna förbereder sig inför kvällen. De kan antingen rusta, samla truppstyrkor, bygga fällor eller försöka finna och beveka Hämnaren att lösa situationen på ett fredligare sätt. Att hitta Hämnarens läger är inte svårt. Han vistas i den nedbrunna borgen.

Han kommer dock att vara nästintill oemottaglig för övertalning om en fredlig lösning (såvida spelledaren inte tycker han skall spela tillmötesgående för att lättare komma närmare sin hatade bror).

Kväll 2: Dramats upplösning. Hur det skall gå till väljer spelarna. De kan slåss men de vet vad som händer de flesta som strider mot Hämnaren. Han har dock inga betänkligheter mot att hugga ned sina brorsbarn, eller sina egna om de "förråder" honom. Hur mycket är rollpersonerna villiga att offra för att skydda sin (foster)far? En fredlig lösning kan tyckas möjlig. Kommer Hämnaren att blidkas med löfte om en rättgång? Är en rättgång överhuvudtaget möjlig? Kan rollpersonerna stå fast vid sina löften?

BAKGRUND

Grevedömet Larna ligger i nordvästra delen av hertigdömet Uriens, vilket i sin tur är beläget i Consabers västra regioner på halvön Urma Bréann. Larna ligger i gränslandet mellan de rika jordbruksmarkerna i söder och de klippigare och kargare hed och skogslanden i norr. Stora lövskogar växer inom länets gränser vilket tillsammans med jordbruket och omfattande dammfiske gör grevedömet förhållandevis rikt och dess befolkning välmående och tillfreds.

För 15 år sedan.... Den förre greven av Larna hade två söner. Den äldste kom att ärva grevetiteln, den yngre giftes bort med äldsta dottern till en grannbaron och övertog sedermera baroniet. På detta sätt hoppades den gamle greven att stärka sönernas och länets makt. De båda bröderna var dock inte de bästa av vänner och hotet om inbördeskrig i riket gjorde dem misstänksamma mot varandra. När den unge greven en höst insjuknade allvarligt i lunginflammation drabbades han av hemska feberdrömmar om hur hans bror efter hans död skulle ta över hans land och göra hans barn arvlösa. Påeggad av sin maktlystna fru skickade han bud till sin bror baronen att han önskade se sina syskonbarn under vad som kunde vara hans sista timmar i livet. Baronens anade inget oråd utan sände sina barn till grevens slott. Natten efter stormade grevens husriddare, förklädda till härjande legoknektar, baronens borg och lyckades med en förrädisk riddares list sticka borgen i brand.

Ingen undkom levande, trodde man. Baronens, svårt bränd, lyckades fly och svor vid allt heligt att hämnas. Han sökte land och rike runt efter något som kunde hjälpa honom uppfylla hans önskan. En legoarmé att anföras, men ingen ville ha en så vanställd ledare som han. Gift var inte illa nog och någon obemärkt lönnmördare kunde han inte bli. Så en dag, i fjärran land, fann baronen en magisk krona, buren av en sedan länge död och glömd hövding, vigd åt någon lika glömd hednagud. Med kronan på hjässan blev baronen osårbar och han förstod att tiden var inne att bege sig hem.

Greven å sin sida tillfrisknade till allas, också sin egen, förvåning. Då feberyran släppt insåg han vad han gjort och beslöt att göra det bästa av det. Med sina brorsbarn som skyddslingar begärde han laga rätt till baroniet och det kom att införlivas med hans egna ägor. Barnen uppfostrade han lika omsorgsfullt som sina egna och de fick lära sig att de var bror och syster med varandra.

15 år har gått...

ROLLPERSONERNA

Här presenteras kort de två grupper rollpersoner som figurerar i äventyret:

Riddarföljet:

Riddar Aginor Sexte av Svarta Liljan: Stolt, hård, hövisk. Greven av Larnas främste riddare. Stack baronens borg i brand för 15 år sedan.

Riddarfru Selna Sexte: Intelligent, diplomatisk men arrogant. Gift med Aginor sedan 12 år. Statusmedveten.

Magister Calixtus Anhembra: Härdad gammal stridsbesvärjare. Vapenbroder med Aginor i flera strider.

Väpnare Bertold, Elaid's son : 17 år. Oäkta son till Aginor. Vet ej om detta själv. Glad över att en dag bli riddare. Flitig, positiv. Vidskeplig.

Vaktkapten Kire: Ledare för trupperna i Larna. Följde med Aginor som tränare vid en nu avslutad tornering. Erfaren och betänksam.

Kammarjungfru Inalaidh: 15 år. Drömmer om att möta en riddare som bedyrar henne sin höviska kärlek. Vän med grevens dotter Linna, de umgås ofta.

Grevens barn:

Riddar Faradan Umweg av Larna: 25 år. Äldste äkta son och arvtagare. Har undervisats sedan barnsben i att driva grevedömet.

Riddarfru Ilwe Brodwyn: 22 år. Stolt, förtjust i det goda livet. Älskar att jaga. Gift med riddaren Lanfair Brodwyn.

Riddar Ocran Umweg: 21 år och nydubbad riddare. Ljushyllt och väldigt fräknig. Kallas "Lokatt". Tränad att vara sin fosterbrors högra hand.

Jungfru Linna Umweg: 17 år. Självsvåldig och envis. Vill bli krigare som Sankta Inaly. Tränar ofta med båge och busar. Syster till Ocran.

Torden Umweg: 18 år. Undervisat i kloster. Förväntas göra kyrklig karriär. Intelligent, anlag för arkitektur och ingenjörskonst

Ossain, Tailin's son: 28 år. Oäkta son till greven. Har dock fått god uppväxt, äger bl a en stor gård. Obrottsligt lojal. Är skogvaktare i länet.

INLEDNING

Riddarföljet är på väg hem till borgen Cilgerran i grevedömet Larna efter att Aginor deltagit i, och vunnit, årets sista tornerspel i staden Cretén. Datumet är goedi (torsdag), 29:e oktober 1512 sabrisk tideräkning. Det är dagen före St Eoboths Afton, vilken kommer firas med en stor fest. Vädret är rått, blåsigt och det har precis börjat regna lätt. Det är ett par timmars färd kvar men bara en bit längre bort ligger ett värdshus, vars skylt pryds av ett motiv av en gås som ruvar på ett gyllene ägg. Spelledaren bör betona det dåliga vädret och diskret uppmuntra spelarna att söka nattläger på värdshuset.

Värdshuset drivs av Úille, en skallig man i medelåldern, hans rultiga fru Righidh, sönerna Tenas och Idair samt döttrarna Helais, Ulli och Eira. Vidare finns på gården två drängar och en piga. Själva huset är en stor tvåvåningsbyggnad i timrat trä med köksstuga, skafferier och samlingssal på nedervåningen medan övervåningen är indelad i sovsal och diverse mindre sovrum för gäster och familjens eget utrymme i östra halvan av huset. I samlingssalens mitt finns en stor eldstad i kalkad sten med öppna sidor åt alla håll, vilken står för värme och belysning. Runt denna står bänkar och bord. Skorstenen skänker värme åt rummen runtomkring på övervåningen.

Rollpersonerna välkomnas varmt, det är inte var dag grevens främste riddare med sällskap hälsar på! Öl och hett vin finns att dricka och maten består av paj med hackad lök och fisk eller salt fläskstuvning med lök, mjöl, rotfrukter och svamp, kryddad med enbär.

Låt RPna slappna av och komma in i sina roller en liten stund medan mörkret faller och de sitter i värmen i skänkstugan. Utanför hörs vinden vira och ugglor hoa, korpar kraxa, rävar gnälla, hundar skälla, katter jama osv. Kort sagt, efter en stund hörs en dämpad men tydlig kakofoni av djurläten från värdshusets framsida. Úille förklarar att något sådant har han aldrig hört medan han oroligt kurar med resten av familjen i en vrå åt köket till.

Går någon eller några av RPna ut för att se själva, så kommer de, när ögonen väl vant sig vid mörkret, se ett uppbåd djur omringa gårdsplanen, deras ögon glimmande i natten. Beteendet beror på att de lockas till platsen av Hämnarens närvaro, vilken gör dem... nyfikna, är bästa ordet. Scenen är tänkt att uppmärksamma spelarna på att något mystiskt är på gång. Djurens närvaro och ljud hjälper också till att distrahera RPna när Hämnaren går till attack.

SL bestämmer själv hur Hämnaren går tillväga. Vill SL att han ska komma ned via skorstenen så att gnistorna ryker och skjuta folk med armborst innan han drar blankt, eller om han ska smyga in genom köket och sticka ned RPna en och en så

är det helt okej. Vad som bör has i åtanke är att inledningen är ganska kort, avsedd att ta ca en halvtimme totalt att genomföra, inklusive striden.

Så gör den snabb, brutal, blodig och framförallt desperat! RPna ska frukta för sina liv och det spelar ingen roll om de flyr eller strider, utgången är densamma: De dör. Som SL har du nu tillåtelse att ta kål på en hel spelargrupp i ett slag. Ha så skoj! Betona att allt går så snabbt att de inte får en klar uppfattning av Hämnaren i dunklet. Det blixtrar av stål, folk skriker och dör. De får på sin höjd en uppfattning om en humanoid gestalt omvärvd av fladdrande mörker, med ögon som glöder av renaste hat. Tror spelarna att det är en demon eller liknande har SL lyckats spara lite spänning åt resten av äventyret. Om SL känner sig snäll kan han låta någon överleva, men då så pass sårad att personen inte kan användas i resten av äventyret eller hjälpa nästa grupp RP. Alla spelare får nya rollpersoner.

PAUS

Ge spelarna någon minut att smälta vad som hänt. Innan de hunnit bli alltför upprörda så förklara att ni tar 15 min paus under vilken de ska hinna välja och läsa in sig på sina nya rollpersoner. Om stämningen blir väldigt hätsk så får SL ta kommandot och lugna spelarna med att det finns ett syfte med alltihop och genom att spela vidare kommer spelarna att få veta vad. Lycka till!

DAG 1

RPna befinner i borgen Cilgerran. Det är tidigt på förmiddagen och de gör sig redo att fördriva tiden var och en för sig. Faradan organiserar de sista detaljerna inför festen tillsammans med marskalken. Ocran rustar sig för en träningsstur på rännarbanan. Ilwe och Linna ska rida på jakt med sina falkar tillsammans med övriga adelsdamer. Torden och Ossain följer med med Ossains jakthundar. De har knappt hunnit rida ut då uppståndelse från en folksamling vid portarna påkallar deras uppmärksamhet. Det är Úilles son Tenas som förfärad kommer med budet om massakern på värdshuset. I nattmörkret hade han sprungit vilse i skogen och först nu hittat den rätta vägen. Han berättar allt han vet för greven, som skickar Faradan och Ocran med några knektar samt ber dem att skynda sig tillbaka med upplysningarna. Eftersom de andra RPna redan har sina hästar redo finns det inget som hindrar att de följer med. Värdshuset ligger ca 10 km bort så med snabb ritt tar det lite över en timme dit, med forcerad ritt ca 45 min, enkel väg.

Vid värdshuset kan SL berätta hur allt ser ut efter blodbadet, hur kropparna ligger, sår som åsamkats osv. Följande information finns att inhämta med lyckade färdighetsslag:

Söka (Ob4t6): Blodet i värdshuset tillhör sannolikt offren och bara dem. Spår av

stövlar som gått i blodet går att skönja. De är alla lika stora och gör en enda obruten slinga innan de försvinner ut genom framdörren (dvs tillhör de en och samma person men låt spelarna lista ut det själva).

Förhöra (Ob3t6): Vårdshusfamiljen minns de konstiga djurlätena utanför gårdsplanen, men hade gömt sig innan striden och vet inte mycket mer än hur länge striden pågick. Dottern Helias säger att hon hörde fotsteg efter att striden dött ut. Familjen har inte varit nära kropparna, de har varit för rädda.

Spåra (Ob3t6): Det finns en stor mängd djurspår som leder till och från gårdsplanen. Halvt dold av dessa finns avtryck av stövlar och följer man dessa kommer man upptäcka små blodspår på grenar och buskar. Spåren leder till en bäck 300 steg in i skogen norr om gården, där de tar slut. (Han har gått i vattnet en lång bit.)

Stridsvana (Ob2t6): Det var sannolikt flera krigare som anföll, överraskade sällskapet och därför lyckades döda alla. De var väl beväpnade och bar rustning. Om någon av dem sårats eller dödats tog de med sig denne eftersom ingen finns kvar.

(Ob3t6): En ensam gärningsman. Förövaren måste ha varit en fruktansvärt skicklig krigare eftersom han dödade tre erfarna stridsmän så pass snabbt. Av såren på kropparna att döma måste förövaren dessutom vara stark som en ox. Samt bära en god rustning om han inte sårats nämnvärt i striden (se Söka ovan).

RPna bör nu återvända till Cilgerran där nyheterna möts av bestörtning och jämmerklagan. De samlade adelsmännen kommenterar upprört hur greven kunde låta sin bäste riddare dödas i ett simpelt bakhåll i hans eget län. Kvinnorna beklagar sig över de dödas grymma öde. Alla, män som kvinnor, gråter av sorg och ilska. Några adelsmän vill hänga vårdshusvärden eftersom han "nog var i samröre" med gärningsmännen. Några vill resa hemåt med en gång. Efter en livlig diskussion övertygas dock folk att det bäste vore att stanna kvar i den befästa borgen under natten och sedan fara dagen därpå. Festen blir av som bestämt. De dödas kroppar hämtas till slottskapellet. Vaktstyrkan fördubblas.

KVÄLL 1

Festen på kvällen är överdådig med ringdanser, gycklare, trubadurer, eldslukare, björndansare, skådespelare, spelemän, jonglering med (människo)dvärgar osv. Innan maten serveras håller provinsprelaten Qulimos Ffendrag ett uppfostrande tal om hur St Eoboth med sitt tvåhandssvärd besegrar och omvänder en hedning, som flera år senare i sin tur offerar sitt liv för att skydda Daak-trogn i en kyrka mot gudlösa rovridare, innan St Eoboth hinner fram och dräper de kvarvarande illgärningsmännen. Moralen är att ädelmod finns i alla människor och kan lockas fram med hängiven tro på Daak.

Menyn består av helstekt ox, pepparsoppa, påfågel fortfarande klädd i fjäderskrud, vitt bröd, fem olika sorters rökt kött, tre sorters kryddat kött, fyra fiskrätter, sju rätter av fågel

och ägg, tjocka pannkakor med grädde kryddad med kanel och citron, smördegstårter täckta med bladguld och kopiösa mängder vin.

När festligheterna är på topp hörs ett oväsen utanför de stängda portarna till salen, klang av metall och skrik. Sedan slås dörrarna upp och en svart häst kommer galopperande i full karriär rätt in i salen. Det värsta är dock att i sadeln sitter ett skräckinjagande skelett vars huvud vrider och vänder sig och käke klappar i takt med hästens krumsprång. Den vettskrämda hästen skenar runt, skingrar tjänare, välter serveringsfat, kastar folk från bänkarna innan några (RP?) lyckas lugna ned den. Skelettet är ett vanligt sådant, hopsurrat med ståltråd och rep för att inte skaka sönder ovanpå hästen. Den har några ruttna klädtrasor på sig och en vackert bearbetad men smutsig guldkedja runt halsen. När greven får se det ger han ifrån sig ett klagorop. Kedjan tillhörde hans första fru, Ryana, som dog för sju år sedan (Faradan, Ilwes och Tordens mor). Det är hennes skelett!

När den insikten fått sjunka in lite hörs ett kallt, glädjelöst skratt från portvalvet. Hämnaren har anlänt. SL bör betona hans utseende och uppträdande, hur jakthundarna samlas kring honom. Låt spelarna registrera så mycket som möjligt. Han är trots allt den stora antagonisten i dramat.

På frågan om vem han är och om han är skyldig till detta illdåd svarar Hämnaren:

Sådan mäktig vrede för en stackare som störts ur sin vila en endaste natt. Skall då inte självaste himlen eka av raseri för en som inte lagts till ro i 15 år? Ni ser frågande ut? Låt mig då berätta en saga: Det var en gång två bröder, en greve och en baron. De var som bröder var mest, slogs, tröt och förlät varandra. Orosmoln på horisonten och en inre eld ansatte greven och födde i hans bröst en förtärande rädsla. Hans bror baronen var inte att lita på, en förrädare kanhända? För att skydda sitt skinn skickades stålklädda män till broderns slott. I skyddande mörker tändes en gnista och fruktans flammor slukade allt! Ingen kom levande ur lågorna. De höggs ned och kastades tillbaka. Kvar blev endast jag.

Här lyfter Hämnaren på huvan så folk kan se det fruktansvärt brända ansiktet. Han ler mot greven.

15 långa år har du fått. Nu kräver jag ditt liv i pant för Aidann och Gwendelwyn Umweg och alla de andra som brann! Jag är inte hjärtlös, nej frikostig är jag! En dag får du leva men imorgon i skymningen kommer jag efter dig.

Sedan lämnar Hämnaren salen. Har någon försökt anfalla Hämnaren under hans tal hugger han sonika ned denne. Om RPna ställer frågor till honom så svarar han kryptiskt. Han kommer inte att säga han är Aidann eller någon bestämd person. Alla dog i branden. Han är något annat. Om riddarföljets död svarar han kort:

Springaren, tornet, biskopen och drottningen har tagits av brädet. Kvar är bara kungen.

Följer någon efter Hämnaren så ser de honom hoppa upp på en häst och rida iväg i sporrsträck genom porten.

Greven kommer vara likblek men aggressivt hävda att allt är lögn. Hans brors död var en tragedi för honom, han hade inget med det att göra. Vidare förfrågningar kommer att göra honom riktigt arg och hotfull. Han drar sig tillbaka till sin kammare.

Tips till SL!

Det är nu som rollpersonerna på allvar kan börja bestämma äventyrets riktning efter att ha varit mera av åskådare i den första delen. Grovt sett finns det tre alternativa händelse- utvecklingar de kan välja.

1: Försvara greven mot Hämnaren. Då har de en natt och dag att förbereda sig. För att bevara dramatiken är det viktigt att SL begränsar RPnas understöd. De kanske lockas att rekrytera alla närvarande adelsmän, deras riddare och hela milisen till en armé att sätta mot Hämnaren. Men hur spännande och riskfyllt vore det? Om förslaget kommer upp kan SL säga att adelsmännen är villiga att ta stödjande posteringar men att riddarhedern kräver att greven och hans anhöriga tar huvudansvaret. De som inte bara ger sig av dvs. Med det sagt så låt RPna använda sin fantasi. RPna väljer plats för striden helt enkelt genom att locka Hämnaren med greven.

Att söka hjälp hos adelsmännen kommer visst att leda till att de får hjälp men som sagts tidigare intar de framförallt en stödjande position. De har ingen lust att riskera sina egna trupper i onödan. Ett par hetsiga unga riddare ansluter sig dock om de tillfrågas hövligt (Ob3t6 mot Övertala + guld, Ob2t6 om Ilwe eller Linna ber dem).

Är det någon som spelar Torden så kan han sätta ihop och hantera många intressanta maskiner i borgens förråd. Där finns belägringsverktyg, ballistor, tunnor med olja och annat roligt man kan tänka sig.

Torden kan med färdigheten Krigsmaskiner leda konstruktionen av ett antal. (Ob3t6 för att lyckas få en maskin funktionsduglig). Varje försök tar två timmar.

Med färdigheterna Byggnadskonst och Fällor kan Torden tillverka många varianter av fällor. T ex fallgropar med spetsade pålar, kokande olja , fallande byggnadssektioner, den klassiska ”kliv-i-snaran-hissas-upp-i-fötterna”-kontraptionen etc. (Ob3t6 för varje fälla, de har då dessutom kamouflerats.) Varje försök tar en timme.

OBS! Tänk på att bestämma var fällorna och maskinerna placeras från början då de inte kan flyttas i tid eller överhuvudtaget när de väl är på plats.

2: Överlämna greven till Hämnaren. Knappast ärofullt men med lite bakslug planering kan det gå utan att de närvarande adelsmännen anar oråd. Varför offra livet för en misstänkt brodersmördare då de kan tjäna titlar och makt på att offra honom? Leder till intressanta slitningar inom familjen då vissa kan vara mer mottagliga för tanken än andra. Låt i så fall spelarna hållas, det är ju rollspel vi vill ha.

Här finns två primära alternativ:

- 1.** Möta Hämnaren och bestämma en plan med denne. Hämnaren välkomnar all hjälp. Han är bara intresserad av att få med sig greven.
- 2.** Lura iväg greven till en skenbart säker position där han i själva verket blir ett lätt byte för Hämnaren. Genom skogen till en höjd som sluttar brant ned mot sjön, sätta honom ute i sjön i en läckande båt, sticka grevens häst så den skenar i Hämnarens allmänna riktning osv.

Eller en mer långsiktig möjlighet kan vara att en RP placerar någon av de andra RPna i den livsfarliga Hämnarens väg i det att RPn måste dö. Om t ex Faradan dör så kan både Ilwe och Ocran göra anspråk på arvföljden. Ocran kanske vill bryta sig loss och bli baron. Linna vill på något sätt bli självständig och oberoende osv. Upplagt för falskspel.

3: Finna en fredlig men rättvis lösning. Det mest komplicerade och svåraste tillvägagångssättet. Att blidka Hämnaren är inte lätt. Han bryr sig inte om fagert tal om förlåtelse eller ens att hans handlande kommer få svåra konsekvenser för hans barn. Han vill att greven ska straffas. Det innebär han måste dömas. För att dömas i en domstol, den kungliga rätten för adelsmän, krävs starka bevis. Var kan RPna hitta bevis nog att stå emot en adelsmans ord? Först måste de hitta någon som minns den ödesdigra branden för 15 år sedan. Färdighetsslag i Förhöra, Övertala och Etikett är nödvändiga för att finna någon och tiden är knapp. Längre bak finns en lista med betydande personer i urval. RPna får välja mellan dessa och se vem som sitter inne med den viktiga informationen. SL kan diskret leda dem i rätt riktning om de verkar ha problem och han vill att de ska lyckas.

Personen de söker är Qulimos Ffendrag, provinsprelaten. Han vet en man som rentav var i baronens borg då det brann. En munk som bor enskilt nära byn Kvassle, en timmes ritt mot nordost. Munken Belicius hette förresten ursprungligen Varfen Cretén och är yngre bror till Nagor Cretén, hertig av Uriens, landets mäktigaste man under kungen själv.

Att finna Belicius är inte så svårt, han bor i en liten backstuga på en kulle nära Kvassle. Han är dock inte särskilt pigg på att tala om branden hos baronen. Krävs antingen ett Svårt slag (Ob4t6) i Förhöra eller Övertala att få honom att berätta. Gott rollspelande

med intelligenta frågor får ned svårighetsgraden till Ob3t6, t ex om de berättar vad som hänt på värdshuset och Cilgerran (SLs bedömning).

Belicius berättelse.

Belicius berättar då hur han som ung novis (han kallar sig själv Varfen och glider ofta över i att tala om sig själv i tredje person, en egenhet han har) i klostret Riulen Tac mötte Aginor och ett sällskap knektar som stannat för att vila sina hästar en stund. Den rastlöse munken och riddaren fattar tycke för varandra och när Aginor föreslår att Varfen ska strunta i munklivet och följa med ut i stora vida världen istället, nappar Varfen direkt. De skulle hälsa på hos baronen Umweg, grevens bror, angående ett överhängande gränsskrig mot några nordliga grannar. Det var vad Aginor sade i alla fall och hos baronen verkade det vara så också. Greven var svårt sjuk, kanske döende, vilket var anledningen att Aginor ansvarade för trupperna. Han och baronen var uppe till sent på natten med att diskutera strategier och de lät Varfen vara med och förklarade gärna om innebörden av de olika planerna.

De gick och lade sig strax efter midnatt och kanske två timmar innan gryningen väcktes Varfen av Aginor, som berättade att de var förrädda och måste fly. Varfen förstod att Aginor talade sanning när baronens knektar anföll dem och de tvingades slå sig ut till borggården. Borgens kärntorn stod då i ljusan låga. Aginor och hans män fattade posto vid yttermurens port och dräpte alla som försökte fly. Och Varfen dödade också, män, kvinnor, barn, han var gripen av vansinne. Innan borgen var helt övertänd fanns ingen levande kvar. Riddaren beordrade att alla kroppar skulle kastas i lågorna och att plundring av liken var fritt för envar. Han länsade själv flera kroppar. Varfen deltog även han. Det skulle dröja tills de var halvvägs till Cilgerran då han började förstå vad han hade gjort. Han kastade om sin häst och red tillbaka till klostret så fort han kunde. Han blev broder Belicius för att sona sina brott och här är han nu.

Belicius torkar tårar ur ögonen och plockar fram en sotig läderpung ur ett gömställe under eldstaden. Det är skatterna han stal från de döda. Han har aldrig vågat göra sig av med dem. Han visar upp flera guldmynt och smycken, bla en tung guldring han tog från fingrarna av en döende kvinna Aginor huggit ned. Rengör och studerar man ringen närmare (Ob2t6 mot SYN) ser man inskriften på insidan av bandet:

"DAAK GWENDELLYN UMWEG FÖR ALLTID". Belicius kräver inte mycket övertalning att återvända och hjälpa RPna även om han inte heller försöker dölja hur rädd han är.

Sedan finns tid att ta med Belicius till greven och de kvarvarande adelsmännen. Belicius redogörelse tillsammans med ringen gör att ädlingarna får en helt ny syn på saken. Belicius är av en enormt förnäm släkt och att han vigt 15 år av sitt liv att leva som asketisk munk som botgörelse höjer bara hans trovärdighet.

Greven förnekar rabiat all kännedom om något brott eller inblandning av Aginor i

tragedin. Att de understår sig att tro så lågt om en av rikets främste riddare! Och hur de kan tro så lågt om honom! Oavsett vad som sägs eller vilka bevis som läggs fram kommer greven att förneka allt. Han kommer inte att vika en tum.

Att finna Hämnaren.

RPna kan av olika skäl önska kontakta Hämnaren, för att samtala eller för att lägga sig i bakhåll. Trots att han red iväg är det nästintill omöjligt att spåra i denne i fackelsken under natten. Också fort det gryr kommer bönder och livegna ge sig ut på vägarna till sina bestyr och sopa bort spåren. Hämnaren är dock inte så svår att hitta. Han befinner sig, föga överraskande, i den gamla nedbrunna borgen. Han är inte på sin vakt så RPna måste slå ett aktivt slag (Ob3t6 Smyga mot Hämnarens Ob4t6 HÖR) för att inte upptäckas. Hämnaren är förlorad i gamla minnen och begrundar var hans frus benknotor kan ligga någonstans. Därav hans höga slag mot HÖR. Den rikliga förekomsten av vilda djur gör det dock omöjligt för fler än ett fåtal att närma sig obemärkt. Hämnaren har uppsikt över vägen så där blir man automatiskt upptäckt på 400 m håll. Läs sektionen om **Hämnaren** för att få en uppfattning hur han kan bemöta olika resonemang.

(Det finns en bild av ruinen bland handouten. SL får vid behov improvisera hur den exakta omgivningen ser ut då det inte finns någon karta. Jag tycker bilder är mer inspirerande helt enkelt.)

DAG 2

Det är nu rollpersonerna får bestämma hur de skall gå tillväga. Förhoppningsvis har de redan bestämt sig för *vad* de vill göra kvällen innan. Tre grova alternativ har presenterats som exempel. Men rollspelare är ett lurigt släkte och om de kommer på något mittemellan eller inget av ovanstående är det bara att köra på det. Det finns dock inte tid att utforska alla alternativen, varken under dagen RPna har på sig eller under de fem timmar scenariot har på sig att löpa. Se **Tips för SL!**

KVÄLL 2

Finalen. Uppgårelsen. Slutstriden. Hur denna del av äventyret kommer att gestalta sig beror helt och hållet på hur du, SL, och spelarna har agerat fram till nu. Så den är till största delen för dig att porträttera.

Om spelarna har gått in för en våldsam lösning så ge dem våld. Tänk dock på att Hämnaren är listig och erfaren. Han kommer mao inte bara knalla rätt i ett bakhåll bara för att RPna paraderar greven framför näsan på honom. Och blir det strid så manövrera

Hämnaren så att det blir RPna i första hand som får slåss. Med tanke på vad som hänt tidigare är det inte osannolikt att någon såras svårt eller rentav dör. Kom dock ihåg att RPna denna gång (förhoppningsvis) bär tunga rustningar.

I kaoset finns dessutom läge för allsköns dolkstötar i ryggen, bokstavligen som bildligt.

Om greven dräps rider Hämnaren iväg och lämnar RPna i förödelsen. Om de lyckas stoppa Hämnaren måste de ta itu med honom och det faktum att folk vet om att greven är anklagad för brodermord. Framtiden är sannerligen spännande.

Den fredliga lösningen uppnås lättast om man presenterar Belicius och ringen. Detta får Hämnaren att stanna upp en kort stund, fixerad vid ringen och dess historia. RPna bör ta tillfället i akt och berätta hur greven kommer provas i domstol direkt under kungen, den kungliga rätten. Är adelsmännen med kommer de intyga att RPna talar sanning och att greven kommer dömas rättvist, sannolikt som skyldig.

Att få Hämnaren att backa krävs dock seriöst rollspelande och ett Svårt slag (Ob4t6) mot Övertala. Hämnaren reser då sin väg och ber Ocran och Linna att följa med. Han rider sedan till ruinen där han grävt en grav åt sig själv. Han ber RPna ta av honom pannringen och sedan begrava honom.

En scenisk avslutning på äventyret.

APPENDIX

SLP- En kort lista över betydande spelldarpersoner och lite om dem.

Greven av Larna- Bundel Umweg. 50 år gammal. Fyllig figur med vitt hår och skägg. Älskar alla sina barn. Erkänner aldrig det brott Hämnaren anklagar honom för. Kolerisk personlighet men oftast mild och trevlig. Kan knappt strida och rider halvdant. Vapensköld: Kluven, svart och blått med vitt (silver) torn som motiv.

Grevinnan av Larna- Elsgita Umweg. Styvmor till barnen. En behaglig människa, dock utan några varma känslor för ofrälse.

Qulimos Ffendrag- Provinsprelaten. Skinntorr man, 45 år. Nästan blind av starr.

Sala Towran- Syster till Tenas Towran. 19 år och har gott öga till Faradan.

Tenas Towran- Riddare och dryckesbroder med Bröderna Umweg. 28 år. Vacker.

Greven av Tresla- Pelt Cullogh. 61 år, tung och fryntlig. Sitter i kungliga rätten. Rättrådig.

Grevinnan av Alni- Welle Heiden. 38 år. Slipad handelsidkare och skvallertant. Oförarglig i sitt sätt. Veldig uppmärksam, fotografiskt minne.

Marak Cretén- Riddare och brorson till hertigen av Uriens, Nagor Cretén. 23 år. Dryckesbroder till bröderna Umweg och Tenas. En vällusting. Gillar Ilwe och Linna.

Jaina Cretén- Sister till Marak. 24 år. Nyss fri från kloster för att bilda "politiska" kontakter. En vällustig dam med ljus sångröst och vackert ansikte. Gillar bröderna Umweg och Tenas, bland andra. Uppskattar serenader.

Namn	"Hämnnaren" Aidan Umweg			STY	18	Lojalitet		
Yrke	Hämnnare			TÅL	18	Heder		
Ras	Människa	Förflyttning 11,5		RÖR	18	Amor		
Kön	Man	Språng	23	PER	6	Aggress.		
Ålder	46	Spurt	34	PSY	14	Tro		
Längd	170 cm	VINIT	14	VIL	17	Generos.		
Vikt	65 kg	Insikt	12	BIL	13	Rykte		
Kropp	Medel	Stridsvana	19	SYN	15	Qadosh		
Vapenarm	Ambidextr.	Chockvärde	18	HÖR	15	Tur	11	
Speciella fördelar och nackdelar				Övrigt				
Vanställd av svåra brännskador. Bär en magisk pannring (se nedan).								
				Grundskada				
				Hugg	Ob2t6	Kross	Ob2t6	Stick
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI	Vikt
Stridssvärd	18	1H	Ob4t6+1	Ob2t6+2	Ob3t6+2	14	3/3	1,2
Stridsyxa	18	1H	Ob5t6+2	Ob2t6+3	-	11	3/2	2,5
Jaktspjut	17	1H	Ob2t6+1	Ob2t6+2	Ob5t6+2	14	4/1	3
Avståndsvapen	Färdighet	Räckvidd	Bryt	Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Dubbelarmborst	18	10- 35- 75- 175 m		Ob5t6	Ob4t6	Ob3t6	Ob2t6	5,1
Kastyxa	17	2- 5- 10- 18 m		Ob5t6	Ob4t6+1	Ob3t6+2	Ob3t6+1	1,3
Sköld	Färdighet	Skada		SI	Vikt	Övrigt		
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Trauma 10	Smärta	Känner inte smärta.	Förflyttning		Blödningstakt		Blodförlust	10
		-	0			+ 1/min	0	
		-	+Ob1t6	-1		+ 1/runda	0	
		-	+Ob2t6	-2		+ 2/runda	+Ob1t6	
		-	+Ob3t6	-3		+ 3/runda	+Ob2t6	
		-	+Ob4t6	-4		+ 4/runda	+Ob3t6	
		-	+Ob5t6	-5		+ 5/runda	+Ob4t6	
		-	+Ob6t6	-6		+ 6/runda	+Ob5t6	
		-	+Ob7t6	-7		+ 7/runda	+Ob6t6	
		-	+Ob8t6	-8		+ 8 /runda	+Ob7t6	
		-	+Ob9t6	-9		+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar	Färdighet	Värde	Specialisering
Krigsföring	14	Genomskåda andras taktik	Köra vagn	12	
Undvika	16		Läkekonst	11	
Hoppa	15		Rida	13	
Kasta	15		Marsch	18	
Klättra	15		Simma	15	
Förhöra	13		Slagsmål	18	
Gömma	12		Smyga	14	
			Speja	12	
			Spåra	11	
			Söka	12	

HÄMNAREN

Bakgrunden är precis som den framställts i stycket med samma namn. Baron Aidann Umweg blev lurad av sin bror greven att skicka sina barn att vaka vid den sjuke brodern medan Aginor Sexte kom på besök och sedan stack Aidanns borg i brand och dräpte hela hans hushåll. Inklusive hans fru Gwendellyn, som dog för Aginors egen hand. Själv blev Aidann svårt bränd av elden och svävade länge mellan liv och död. Aidanns utseende var dock förstört och det enda han kunde tänka på var att hämnas. Aidanns plan var att ge sig av som legoknekt och tjäna pengar på arbete och plundring i något krig någonstans. Han hade varit i krig förut och visste vilka rikedomar det fanns att ta bara man visste hur. Med en hyrd legostyrka skulle han sedan storma broderns borg och ta sin ljuvliga hämnd. Aidann upptäckte dock snart att livet som ensam, vanställd legosoldat inte erbjöd de möjligheter han upplevt som högboren riddare. Åren gick och Aidann fastnade i vardagen i sin tillvaro. Så en dag när han ledde jakten på en sårad ursin (en sorts monstruös björnvarelse) i en djup grotta, fann han en gammal gravkammare. Mitt i kammaren låg ett skelett och på bröstet låg en pannring av svartnad metall, dekorerad med fjädrar. Aidann fick en ingivelse att sätta på sig pannringen och kände strax en våg av styrka skölja över honom. Han fann och dräpte ensam ursinen. Under striden upptäckte han pannringens kraft. Nu var tiden inne att återvända hem...

Utseende: Slitna byxor, skjorta och tunika, svarta i färgen och väldigt smutsiga. På huvudet har Hämnaren en bödelshuva över vilken han fäst pannringen. För att inte riskera att tappa ringen har han sytt fast den i huden på sitt eget huvud. Detta är inget man märker förrän man står väldigt nära. Huden över det mesta av överkroppen inklusive hela ansiktet är svårt ärrat efter eldskadorna. Huden i ansiktet ser ut att ha smält och sedan stelnat, han saknar hår och näsan är bortbränd, liksom läppar och öron.

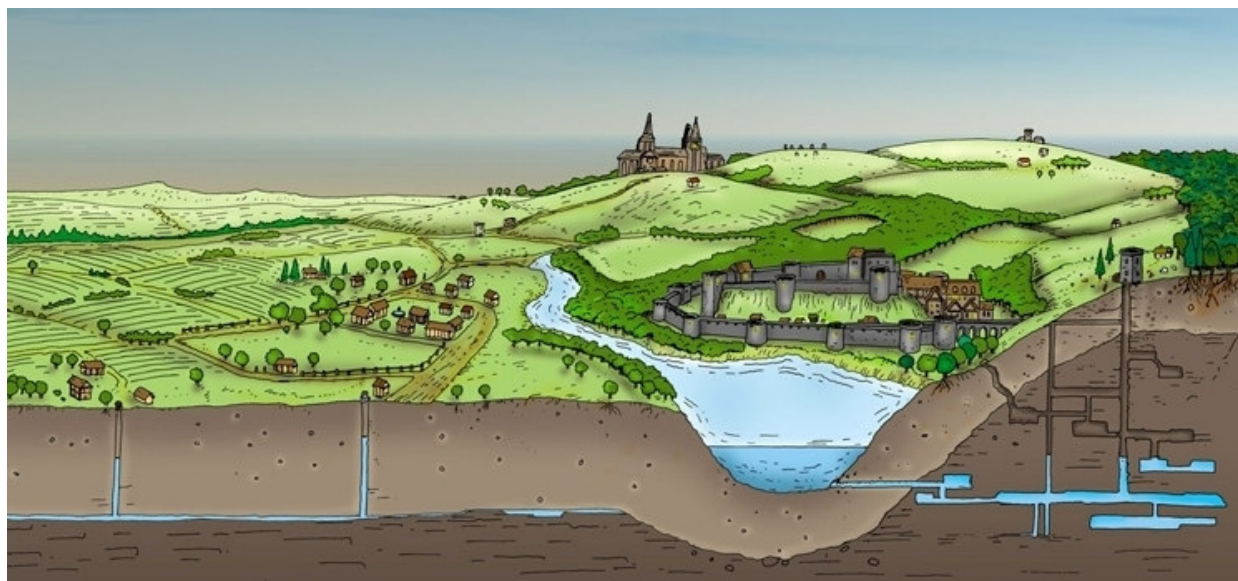
Personlighet: Hämnaren är allt. Greven ska lida som Aidann led. Han har fått leva i välmåga i 15 år medan Aidann i alla avseenden utom ett dog natten hans fru, familj, titel och mark togs ifrån honom. Obeveklig och skoningslös är nyckelord när SL gestaltar Hämnaren. Att hans barn Ocran och Linna lever och har uppfostrats av greven berör honom märkligt lite. De tillhörde Aidanns liv och Aidann finns inte mer. Han tvekar inte att döda dem om de försöker ställa sig i vägen även om han samtidigt kan uttrycka en vemodig stolthet över dem om de utmärker sig i sitt försvar för greven. Inte heller veknar han om de pratar om att han ska skona greven så att de kan återta barontiteln i hans namn. Det finns en liten chans att få honom att avstå med sitt företag och det är om någon på ett övertygande sätt säger att greven ska dömas i kunglig domstol, fällas för brottet och att den skammen tillsammans med att tvingas framleva resten av sitt liv som egendomslös ofrälse måste vara värre än vad Hämnaren hittat på. Hämnaren behöver inte tro på det men om SL vill finns chansen.

Utrustning: Allehanda vapen och flera av varje. En ridhäst, smutsiga kläder och den magiska pannringen. Alla vardagsting SL anser han behöver

Pannringen: Ett rejält band av svart metall. Inga dekorationer förutom fem hål framtill att fästa fjädrar el dyl. i. Med ringen på huvudet ökar STY, RÖR och TÅL till rasens naturliga maxvärde. Skadekolumner blir automatiskt 10. Personen känner ingen smärta (smärtekolumner har ingen effekt). Inga chockslag eller dödsslag behöver slås. Personen blöder inte (ingen blodförlust mao). Alla skador man fått läker perfekt, men i normal takt. Tar man av ringen innan skadorna hunnit läka drabbas man av alla normala effekter (blödning, dödsslag osv). Vidare gör ringen att alla djur tappar sin naturliga rädsla för bäraren, snarare blir de nyfikna och tenderar att flockas runt

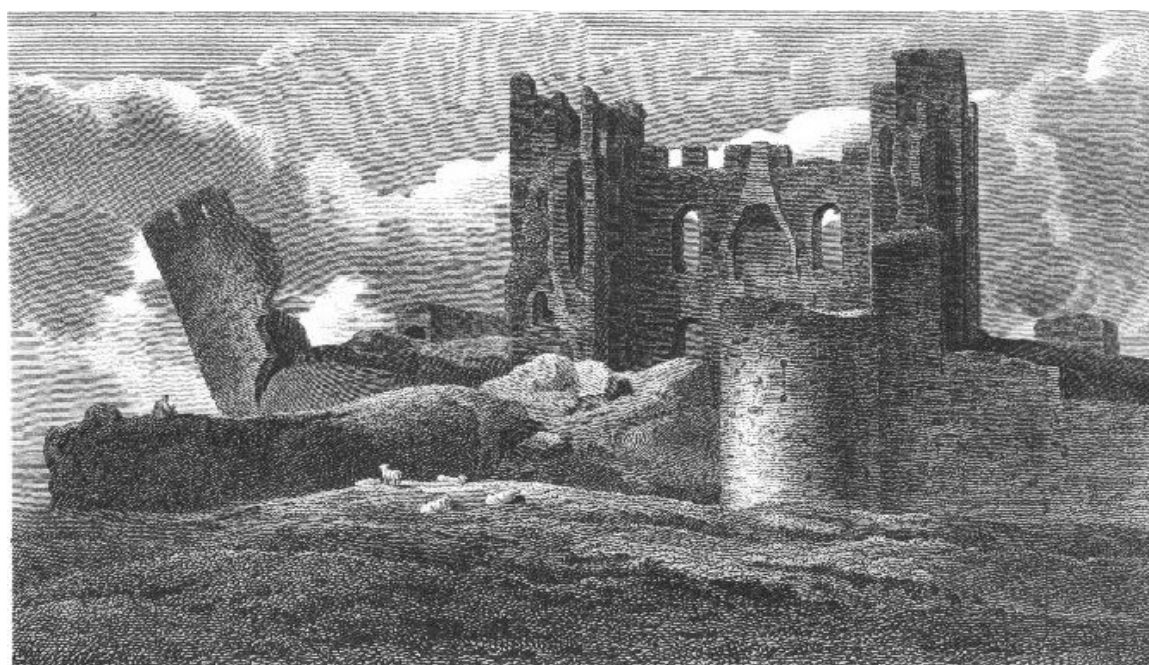
denne. Dör man av skadorna då ringen tas av, förloras själen till gudomen pannringen
ursprungligen välsignades av, vem den nu är...

Handout

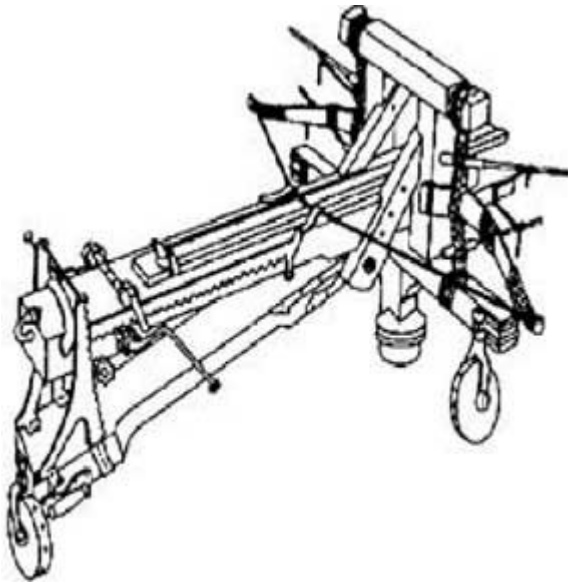


Grevedömet Larna

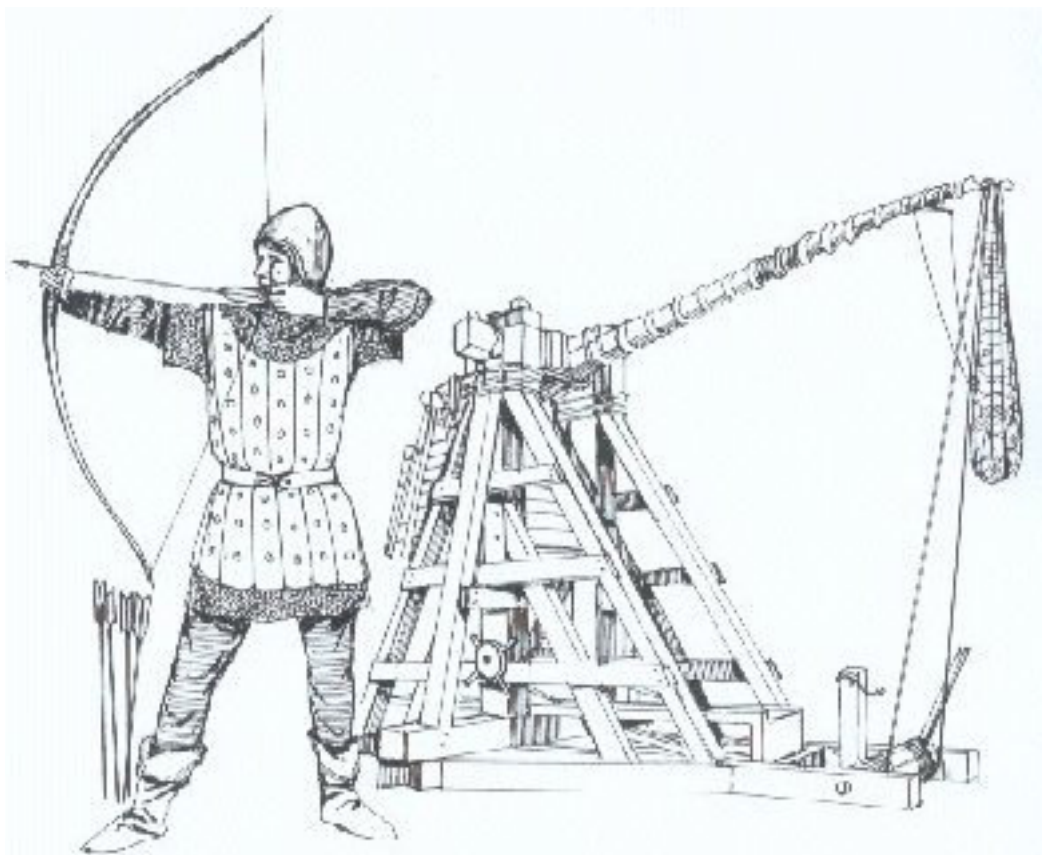
Den centrala delen. I förgrunden ses borgen Cilgerran och höger om det syns en
genomskärning av den tömda järngruvan, som nu fungerar som hemlig gång mellan
borg och skogen. I bakgrunden ligger klosterkatedralen Riulen Tac.



Ruinen av baronens borg



Ballista



Bågskytt och trebuchet.

Namn	Aginor Sexte av den Svarta Liljan			STY	15	Lojalitet			
Yrke	Riddare			TÅL	14	Heder			
Ras	Människa	Förflyttning 9		RÖR	13	Amor			
Kön	Man	Språng	18	PER	15	Aggress.			
Ålder	42	Spurt	27	PSY	12	Tro			
Längd	181 cm	VINIT	12	VIL	15	Generos.			
Vikt	93 kg	Insikt	13	BIL	11	Rykte	19		
Kropp	Kraftig	Stridsvana	19	SYN	14	Qadosh	0		
Vapenarm	Höger	Chockvärde	14	HÖR	11	Tur	11		
Speciella fördelar och nackdelar				Övrigt					
				Grundskada					
				Hugg	Ob1t6+2	Kross	Ob1t6+2	Stick	Ob1t6+2
Vapen		Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI	Vikt
Stridssvärd		17	1H	Ob3t6+3	Ob2t6	Ob3t6	5	3/3	1,2
Riddarlans		18	1H	Ob1t6+3	Ob1t6+3	Ob8t6	8	1/1	2,3
Dolk		12	1H			Ob2t6+2	5		0,3
			Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Sköld		Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt		
Riddarsköld		17	Ob2t6	18	1/1	3,2			
Rustning		Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Helrustning		Alla	15	12	15	20	27 kg		
Ringbrynja		Kropp, arm	12	4	5	17	13 kg		
Trauma 7		Smärta 7		Förflyttning		Blödningstakt		Blodförlust	7
				0			+ 1/min	0	
				+Ob1t6 -1			+ 1/runda	0	
				+Ob2t6 -2			+ 2/runda	+Ob1t6	
				+Ob3t6 -3			+ 3/runda	+Ob2t6	
				+Ob4t6 -4			+ 4/runda	+Ob3t6	
				+Ob5t6 -5			+ 5/runda	+Ob4t6	
				+Ob6t6 -6			+ 6/runda	+Ob5t6	
				+Ob7t6 -7			+ 7/runda	+Ob6t6	
				+Ob8t6 -8			+ 8 /runda	+Ob7t6	
				+Ob9t6 -9			+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Krigsföring	10			Ledarskap	12		
Dansa	11			Ockultism	8		
Supa	9			Rida	17		
Undvika	15			Sjunga	10		
Förföra	13			Heraldik	10		
Förhöra	14			Slagsmål	14		
Gömma	9			Smyga	12		
Klättra	11			Speja	9		
Hoppa	10			Söka	10		
Kasta	12			Etikett	12		

AGINOR SEXTE

Du är den främste riddaren i grevedömet, en av de skickligaste i landet faktiskt. Du har medverkat i 11 militära kampanjer både inom och utanför Consabers gränser. Du har sekrat i dusten i 28 olika torneringar och du har deltagit i fler än du kan minnas. Vid 42 års ålder är du greven av Larnas högst prisade riddare, och med all rätt. Eftersom ditt 12-åriga äktenskap varit barnlöst, tog du för några år sedan till dig Bertold som väpnare. Han vet inte om det men du är hans illegitime far. En utomäktenskaplig historia du och hans ofrälse mor Elaid håller tyst om. Din fru Selna vet heller inte om det, det är bäst så. Nu är tornersäsongen definitivt över för i år, så du ser fram emot att tillbringa de långa vinterkvällarna med greven över ett parti kungsbräde eller två. Då kan du dessutom berätta vilken lysande seger du hade på rännarbanan.

Utseende: I grund och botten stilig. Kraftigt byggd, men det är bara muskler. Du har allt hår i behåll, även om det är lika gråsprängt som korpsvart numera. Näsan är knäckt några gånger men har läkt bra. Två utslagna hörntänder. Har ett ärr över vänstra kinden efter ett svärdshugg som trängde genom hjälmlåten en gång.

Uppträdande: Den klassiske riddaren. Du är omedvetet nedlåtande mot ofrälse men aldrig oförsämd utan anledning. Är en man av heder som värnar om damer, gamla och barn. Nekar aldrig till en envig och startar gärna flera själv. Av god anledning givetvis. Är hövisk i tal och handling.

Din vapensköld är ginstyckad, vit och röd med en svart lilja som motiv.

Utrustning: Fina, varma reskläder, dyra finkläder. Ridhäst, stridshäst, packhäst med nedpackad helrustning och vapen. Tältpaviljong för resan och övrig reseutrustning.

Namn: Selna Sexte Yrke: Riddarfru Ras: Människa Kön: Kvinna Ålder:31 Längd: 174 cm Vikt: 63 kg Kropp: Medel Vapenarm: Höger			STY	9	Lojalitet			
			TÅL	11	Heder			
	Förflyttning 8,5		RÖR	14	Amor			
	Språng	17	PER	15	Aggress.			
	Spurt	25	PSY	14	Tro			
	VINIT	7	VIL	15	Generos.			
	Insikt	5	BIL	16	Rykte			
	Stridsvana	7	SYN	14	Qadosh			
Chockvärde	11		HÖR	14	Tur	11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6	Stick Ob1t6+2	
Vapen Dolk	Färdighet 9	Fattning 1H	Hugg Ob1t6+1	Kross Ob1t6+1	Stick Ob2t6+2	Bryt 5	SI 1/1	Vikt 0,3
		Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt		
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Trauma 6	Smärta 6		Förflyttning 0	Blödningstakt		Blodförlust		6
			+Ob1t6 -1		+ 1/min	0		
			+Ob2t6 -2		+ 1/runda	0		
			+Ob3t6 -3		+ 2/runda	+Ob1t6		
			+Ob4t6 -4		+ 3/runda	+Ob2t6		
			+Ob5t6 -5		+ 4/runda	+Ob3t6		
			+Ob6t6 -6		+ 5/runda	+Ob4t6		
			+Ob7t6 -7		+ 6/runda	+Ob5t6		
			+Ob8t6 -8		+ 7/runda	+Ob6t6		
			+Ob9t6 -9		+ 8 /runda	+Ob7t6		
					+ 9/runda	+Ob8t6		

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Berättarkonst	14			Ledarskap	12		
Dansa	12			Ockultism	10		
Etikett	16			Rida	11		
Broderi	9			Sjunga	12		
Förföra	15			Skådespel	15		
Förhöra	13			Tala Jargiska	12		
Gömma	9			Smyga	9		
Handel	11			Tala Colonska	12		
Jakt (m. falk)	10			Söka	13		
Växtlära	10			Heraldik	14		
Övertala	16			Diplomati	13		

SELNA SEXTE

31 år gammal riddarfru gift med riddar Aginor Sexte. Du giftes bort för 12 år sedan och är ganska nöjd med arrangemanget. Alternativet var att ruttna bort i något gudsförgätet kloster. Fast något nyttigt lärde du dig i klostrets örtagård, nämligen vilka örter som skyddar mot barnafödsel. Du har varit närvarande vid ett par förlossningar som klosternovis och är livrädd att behöva uppleva något liknande själv. Så långt allt väl. I övrigt är du en idealisk adelsdam, händig med den praktiska skötseln av ett hushåll och även en stor hjälp hos greven av Larna och dennes fru, Elsgita.

Utseende: Du har behållit behagen hos en ung kvinna och anses av de flesta vara väldigt vacker. Mörkblå ögon, slät blek hy med fina, tydliga anletsdrag, inramat av ett tjockt brunt hårsvall. Du klär dig perfekt med passande färger och plagg och är den Elsgita vänder sig till för smakråd.

Uppträdande: Slipad. Älskvärd. Arrogant. Du är väl medveten om din gunst hos Elsgita och lägger ned mycket möda på att ligga steget före de andra adelsdamerna och kammarjungfrurna i det spel som ständigt pågår. Ibland kan du vara oerhört elak i dina gliringar mot de under dig i rang. Men det uppskattas alltid av Elsgita och de andra hovdamerna. Om någon ifrågasätter din status som fru till en av de starkaste riddarna i riket, gud nåde den personen.

Utrustning: Fina kläder för alla möjliga tillfällen. En förgylld dolk i klänningsveckan. Egen ridhäst, packhäst, kammarjungfru och hygienartiklar (kammar, tvål, parfym, smink).

Namn: Magister Yrke Ras: Människa Kön: Man Ålder:55 Längd:171 cm Vikt: 70 kg Kropp: Medel Vapenarm: Vänster	Calixtus Anhembra		STY	12	Lojalitet				
	Magiker		TÅL	13	Heder				
	Förflyttning	8,5	RÖR	10	Amor				
	Språng	17	PER	13	Aggress.				
	Spurt	25	PSY	15	Tro				
	VINIT	9	VIL	16	Generos.				
	Insikt	9	BIL	17	Rykte		15		
	Stridsvana	14	SYN	10	Qadosh				
	Chockvärde	13	HÖR	12	Tur		11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt	Har 5 fototropiska kongelerade filament. Se utrustning.					
			Grundskada						
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6	Stick	Ob1t6	
Vapen Stridssvärd	Färdighet 12	Fattning 1H	Hugg Ob3t6+1	Kross Ob1t6+2	Stick Ob2t6+2	Bryt 14	SI 3/3	Vikt 1,2	
Sköld	Färdighet	Räckvidd	Kort	Normal	Långt	Mkt Långt		Vikt	
		Skada							
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Bryt	SI	Vikt	Övrigt			
			Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt		
Trauma 6	Smärta 6		Förflyttning	Blödningstakt		Blodförlust		6	
			0		+ 1/min	0			
			+Ob1t6 -1		+ 1/runda	0			
			+Ob2t6 -2		+ 2/runda	+Ob1t6			
			+Ob3t6 -3		+ 3/runda	+Ob2t6			
			+Ob4t6 -4		+ 4/runda	+Ob3t6			
			+Ob5t6 -5		+ 5/runda	+Ob4t6			
			+Ob6t6 -6		+ 6/runda	+Ob5t6			
			+Ob7t6 -7		+ 7/runda	+Ob6t6			
			+Ob8t6 -8		+ 8 /runda	+Ob7t6			
			+Ob9t6 -9		+ 9/runda	+Ob8t6			

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Alstra fototropi	14			Språk:Jargiska	17		
Alstra ataxotropi	13			Ockultism	13		
Alstra termotropi	13			Rida	10		
Transformering	14			Skrift: Coloniska	16		
Besvärjelse	15			Undvika	11		
Magiförnimmelse	14			Slagsmål	11		
Ritual	13			Smyga	12		
Teoretisk magi	14			Bibliotekskunskap	15		
Undervisning	10			Överlevnad	10		
Kasta	11			Söka	11		
Supa	15						

MAGISTER CALIXTUS ANHEMBRA

55 år gammal, medlem i Legio Colonan, Consabers mäktiga magikersammanslutning. Härdad stridsbesvärjare med erfarenhet av riktiga strider och utdragna fälttåg. Det var under ett av dessa du stötte på Aginor, en våghalsig pojkspoling på den tiden (han var 30 då). Han var en lustig prick, fullkomligt dödsföraktande. Och rolig att svepa en bågare med, även om grabbhalvan aldrig lärt sig tåla spriten. Ni träffades mer och mer regelbundet och for på kampanjer tillsammans. Ni blev vänner av det bästa slaget; den sort som alltid ställer upp för varandra utan att blinka, oavsett motstånd. Det är den enda vänskap värd att känna till.

Utseende: Senig väderbiten gubbe med kal hjässa och slitet grått hår. Ett grått skägg fullbordar uppenbarelsen. Calixtus har ett väldigt jämnt och fint garnityr vilket i själva verket är mästersnidade löständer av elfenben. Flera slagsmål och en obetvinglig svaghet för sötsaker gjorde att Calixtus lät dra ut sina få kvarvarande tänder och skaffa löständerna. Han bär motvilligt kåpa, mest för att han förväntas göra det vid grevens hov. Annars bär han grova kläder, passande en välbärgad man i vildmarken. Han bär band av flätade silvertrådar runt midjan. Dessa är kongelerade filament (magisk energi i fysisk form) han kan använda i nödfall.

Uppträdande: En bufflig, rastlös gammal man. Liten fördragsamhet med personer som pratar mycket men gör desto mindre. En bra karl reder sig själv. Växlar tiden med att studera och tillämpa kunskaperna i farliga situationer. En spänningssökare som överlevt sig själv och blivit gammal. Seg som en trädrot och lojal intill döden mot sina vänner, lite medkänsla för alla andra. Har sett för mycket i sina dagar för att orka bry sig.

Utrustning: Kåpa och snidad trästav (för offentliga tillfällen). Praktiska kläder, grova kängor, slokhatt i läder. Ridhäst. Svärd, vapenbälte. Fem silverband kongelerade fototropiska filament runt midjan. 10 guldmynt (värde: 120 silver), 17 silvermynt.

Magi:

Namn (Magnitud)	Effekt	Tidsåtgång	Räckvidd	Varaktighet	Färdighetsslag
Blixt (2)	Ob2t6 Tr/Sm	1 runda	30 m	Momentan	Ob2t6 A.foto, Besv.
Falköga (2)	-Ob2t6 SYN	1 runda	Personlig	1 min	Ob2t6 A.foto, Besv.
Ljus (2)	Ljus som lykta	3 rundor	30 m	1 min	Ob2t6 A.term,Besv.
Svårsedd (3)	SYN att se magiker	1 runda	Personlig	1 min	Ob3t6 A.foto, Besv.

Namn: Kire			STY	13	Lojalitet			
Yrke: Vaktkapten			TÅL	12	Heder			
Ras: Människa	Förflyttning 8		RÖR	11	Amor			
Kön: Man	Språng	16	PER	13	Aggress.			
Ålder: 39	Spurt	24	PSY	13	Tro			
Längd: 173 cm	VINIT	9	VIL	14	Generos.			
Vikt: 78 kg	Insikt	8	BIL	13	Rykte	12		
Kropp: Medel	Stridsvana	13	SYN	12	Qadosh			
Vapenarm: Höger	Chockvärde	13	HÖR	12	Tur	11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6+2	Stick	Ob1t6
Vapen Stridssvärd	Färdighet 14	Fattning 1H	Hugg Ob3t6+1	Kross Ob2t6	Stick Ob2t6+2	Bryt 14	SI 1/1	Vikt 1,2
		Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Sköld Riddarsköld	Färdighet 14	Skada Ob2t6	Bryt 18	SI 1/1	Vikt 3,2	Övrigt		
Rustning Ringbrynje hauberk Öppen hjälm	Kroppsdel Kropp Huvud, 2	Hugg 12 15	Kross 4 12	Stick 5 15	Bryt 17 20	Vikt 13 1,5	Övrigt	
Trauma 6	Smärta 6		Förflyttning 0	Blödningstakt		Blodförlust		6
					+ 1/min	0		
			+Ob1t6 -1		+ 1/runda	0		
			+Ob2t6 -2		+ 2/runda	+Ob1t6		
			+Ob3t6 -3		+ 3/runda	+Ob2t6		
			+Ob4t6 -4		+ 4/runda	+Ob3t6		
			+Ob5t6 -5		+ 5/runda	+Ob4t6		
			+Ob6t6 -6		+ 6/runda	+Ob5t6		
			+Ob7t6 -7		+ 7/runda	+Ob6t6		
			+Ob8t6 -8		+ 8 /runda	+Ob7t6		
			+Ob9t6 -9		+ 9/runda	+Ob8t6		

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Marsch	13			Ledarskap	12		
Krigsföring	11			Ockultism	8		
Överlevnad	13			Rida	13		
Fiske	10			Etikett	8		
Förföra	9			Supa	14		
Förhöra	13			Slagsmål	14		
Gömma	11			Smyga	10		
Undvika	12			Speja	11		
Hoppa	9			Spåra	8		
Kasta	10			Söka	9		
Undervisning	11			Övertala	13		

KIRE

Vaktkaptenen i borgen Cilgerran. Kire är en yrkessoldat som varit med i några krig och tursam nog att återvända hem helskinnad. Nu ansvarar han för truppstyrkan greven av Larna har stående. Ett gott arbete. Det mesta sköter sig självt och gör det inte det ryter man bara till och delar ut straffkommenderingar så folk vet sin plats. Kire har ett fungerande samarbete med riddar Aginor. Han har fallenhet för att komma på träningsmetoder som finslipar riddarens teknik och hålla honom på gott humör. I gengäld lär Aginor manskapet hur man slåss genom att sparra med dem. Alla är nöjda (utom de blåslagna knektarna). Kire hyser dessutom en hövisk men brinnande dold kärlek till riddarfru Selna, vilken är ”vacker som solen på himmelen”. Han vet hon är ouppnåelig men känslorna finns ändå där. Kire har en liten gård i byn där hans fru Eira bor med deras fyra barn.

Utseende: En ständigt orakad man av medelmåttig längd och kroppsform. Djupa smilgropar och skrattrynkor. Glesnande mörk hårväxt och jordbruna ögon.

Uppträdande: Vanligtvis skrattlysten och avslappnad men kan svära som en borstbindare och hitta på sadistiska straffuppgifter för soldaterna under hans befäl. Artig och respektfull mot nästan alla i sin omgivning.

Utrustning: Vapen och rustning. Slitna men hela kläder. En läderpung med lakritsrötter. 3 silvermynt och 8 koppar.

Namn: Inalaidh			STY	8	Lojalitet			
Yrke: Kammarjungfru			TÅL	10	Heder			
Ras:Människa	Förflyttning 8		RÖR	12	Amor			
Kön: Kvinna	Språng	16	PER	13	Aggress.			
Ålder: 15	Spurt	24	PSY	11	Tro			
Längd: 167	VINIT	5	VIL	10	Generos.			
Vikt: 48 kg	Insikt	2	BIL	13	Rykte	5		
Kropp: Svag	Stridsvana	0	SYN	13	Qadosh			
Vapenarm: Höger	Chockvärde	9	HÖR	16	Tur	11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6-1	Stick Ob1t6	
Vapen Dolk	Färdighet 8	Fattning 1H	Hugg Ob1t6+1	Kross Ob1t6	Stick Ob2t6	Bryt 5	SI 1/1	Vikt 0,3
		Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt		
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Trauma 5	Smärta 5		Förflyttning 0	Blödningstakt		Blodförlust		5
					+ 1/min	0		
			+Ob1t6 -1		+ 1/runda	0		
			+Ob2t6 -2		+ 2/runda	+Ob1t6		
			+Ob3t6 -3		+ 3/runda	+Ob2t6		
			+Ob4t6 -4		+ 4/runda	+Ob3t6		
			+Ob5t6 -5		+ 5/runda	+Ob4t6		
			+Ob6t6 -6		+ 6/runda	+Ob5t6		
			+Ob7t6 -7		+ 7/runda	+Ob6t6		
			+Ob8t6 -8		+ 8 /runda	+Ob7t6		
			+Ob9t6 -9		+ 9/runda	+Ob8t6		

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Uppvaktning	10			Läkekonst	7		
Dansa	12			Ockultism	9		
Broderi	9			Rida	8		
Berättarkonst	11	Memorera berättelser		Sjunga	12		
Förföra	6			Simma	9		
Etikett	11			Slagsmål	6		
Gömma	10			Smyga	8		
Heraldik	8			Väderkännedom	10		
Musik: Harpa	11			Skrift:Thalaskiska	8	På sabriska	
				Söka	10		

--	--	--	--	--

INALAIDH

Selnas kammarjungfru. 15 år gammal, av ädel börd. En något skygg och osäker flicka, som gör vad hon kan för att vara sin matmor till lags. Ibland går det, ibland inte. Mycket av Inalaidhs osäkerhet kommer av att hon inte tror att hon kan mäta sig med fru Selna och de andra adelskvinnorna på något sätt. De verkar alla se bättre ut än hon (särskilt Selna), föra sig med stil och elegans (särskilt Selna) och kan kurtisera med uppvaktande riddare och sina makar med en ledig, och ibland fräck, självklarhet (återigen särskilt Selna). Själv måste hon stå ut med att ”uppvaktas”, eller mest retas, av väpnare, tjänarpojkar, gesäller och rentav några oförsämda pager, med bara en sak i sinnet. Hennes bästa vän, grevens vilda dotter Linna, brukar då hitta på handfasta hämndaktioner vilka hon genomför med eller utan Inalaidh (mest utan). Resultaten brukar bli allmänt kaos. En gång bröt hon armen på en 18-årig tjänare för att den flottiga tölpen trängde upp Inalaidh i ett hörn med vissa krav för att hon skulle få gå. Varför kan hon inte vara mer som Linna?

Utseende: En spenslig flicka med blek hy, ljust långt hår i fläta. Nervösa blå ögon som flackar än hit, än dit. Söta anletsdrag, ler och skrattar sällan då hon är orolig att hennes ojämna tänder ska synas (de är inte särskilt ojämna egentligen).

Uppträdande: Nervös, orolig. Inalaidh håller på och lär sig att dölja sin osäkerhet genom att bete sig som de andra kammarjungfrurna; skrida fram, rak hållning, låta bestämd osv. Det går inte alltid, särskilt då andra ifrågasätter hennes beteende. Då vill hon bara ta sig därifrån. Hon dagdrömmer att en dag kommer en fantastisk riddare (som Aginor fast yngre) att rida till borgen, bedyra henne sin höviska kärlek och rida iväg med henne att bli hans brud. Och de skulle uppleva äventyr tillsammans, precis som i sagorna. Och alla de andra vackra kvinnorna skulle vara så avundsjuka. Hon tror inte på det men hon skulle så gärna vilja att det var så.

Utrustning: 2 fina klänningar. Tre vardagliga. En jaktklänning. Bönebok, broderidyna med nål och tråd. Ridhäst (Selna äger den). En dolk i klänningsveckan.

Namn: Bertold Yrke: Väpnare Ras:Människa Kön: Man Ålder:17 Längd: 180 cm Vikt: 97 kg Kropp: Kraftig Vapenarm: Höger	Elaiids son		STY	15	Lojalitet				
			TÅL	14	Heder				
	Förflyttning 8,5		RÖR	11	Amor				
	Språng	17	PER	12	Aggress.				
	Spurt	25	PSY	11	Tro				
	VINIT	7	VIL	13	Generos.				
	Insikt	6	BIL	10	Rykte		5		
	Stridsvana	8	SYN	12	Qadosh				
	Chockvärde	14	HÖR	13	Tur		11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt						
			Grundskada						
			Hugg	Ob1t6+2	Kross	Ob1t6+2	Stick	Ob1t6	
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI		Vikt
Stridssvärd	12	1H	Ob3t6+3	Ob2t6	Ob2t6+2	14	3/3		1,2
Dolk	10	1H	Ob1t6+3	Ob1t6+3	Ob2t6	5	1/1		0,3
		Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt		Vikt
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt			
Riddarsköld	12	Ob2t6	18	1/1	3,2				
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt		
Ringbrynjehauberk	Kropp	12	4	5	17	13 kg			
Ringbrynjuhuv	Huvud, 2-3	12	4	5	17	1,6			
Trauma 7	Smärta	7	Förflyttning		Blödningstakt		Blodförlust		7
			0			+ 1/min	0		
			+Ob1t6	-1		+ 1/runda	0		
			+Ob2t6	-2		+ 2/runda	+Ob1t6		
			+Ob3t6	-3		+ 3/runda	+Ob2t6		
			+Ob4t6	-4		+ 4/runda	+Ob3t6		
			+Ob5t6	-5		+ 5/runda	+Ob4t6		
			+Ob6t6	-6		+ 6/runda	+Ob5t6		
			+Ob7t6	-7		+ 7/runda	+Ob6t6		
			+Ob8t6	-8		+ 8 /runda	+Ob7t6		
			+Ob9t6	-9		+ 9/runda	+Ob8t6		

Kasta	12		Söka	10	

BERTOLD

Äldste son till en mjölnare. Skulle bli mjölnare som sin far. Så en dag när Bertold är 12 år gammal kommer en riddare och säger att en så stor och stark gosse som han borde kunna göra bättre ifrån sig än så. Riddaren talar med far och mor och sedan får Bertold rida med riddaren på en helt egen häst. Riddaren, som har en svart lilja på sin sköld, säger till Bertold att om han tjänar väl, tränar flitigt och lyder riddaren i allt, så kommer han en dag att själv bli en riddare. Bertold lyssnade förundrat och från den dagen har han tjänat väl, tränat flitigt och lytt riddare Aginor Sexte av den Svarta Liljan i allt.

Utseende: 17 år gammal, mer man än pojke. Högväxt och kraftigt byggd och allt är muskler. Ser bra ut, om några år, när finnarna försvunnit och dragen mognat, kommer han att kallas stilig. Korpsvart hår, bruna ögon, vinnande leende. Har ett ärr på överläppen efter att som ung väpnare fått ett knytnävsslag som spräckte läppen ordentligt.

Uppträdande: Glad, positiv och flitig som ett bi. Känner sig ofta som den lyckligaste personen i världen. Riddare Aginor lär upp honom till riddare och tar med honom på tornerspel och en gång ut i krig. Och unga *adels*flickor ger honom ögonkast och tävlar i att få träffa honom på tu man hand i annars tomma och ofta mörka utrymmen. Likaså tjänsteflickorna. Nästan alla faktiskt. Utom Inalaidh, vilket gör Bertold lite lättad. Då kan han andas ut ibland. Bertold förstår inte varför han haft sådan tur och är rädd att en hemsk otur kan drabba honom lika lätt. Han ber ofta till Daak för sin familj och aktar sig för att göra något fel som skulle bjuda in olycka. Han är mao rejält vidskeplig. Men aldrig feg. Aldrig. Då sklle Aginor bli besviken på honom. Ibland reser Bertold hem till sin stolta familj och berättar om allt spännande och vilken otrolig tur han haft.

Utrustning: Vapen ringbrynja. Ridhäst. Får dessutom ta hand om Aginors utrustning, slå upp tält, rykta hästar osv.

Namn	Faradan Umweg av Larna		STY	14	Lojalitet			
Yrke: Riddare			TÅL	13	Heder			
Ras: Människa	Förflyttning 8,5		RÖR	11	Amor			
Kön: Man	Språng	17	PER	14	Aggress.			
Ålder: 25	Spurt	25	PSY	13	Tro			
Längd: 179 cm	VINIT	7	VIL	14	Generos.			
Vikt: 85 kg	Insikt	7	BIL	15	Rykte	8		
Kropp: Medel	Stridsvana	10	SYN	10	Qadosh			
Vapenarm: Höger	Chockvärde	13	HÖR	11	Tur	11		
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6+2	Stick Ob1t6	
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI	Vikt
Stridshammare	13	1H	Ob1t6	Ob4t6	Ob2t6+2	12	3/2	2,2
Stridssvärd	12	1H	Ob3t6+1	Ob2t6	Ob2t6+2	14	3/3	1,2
Dolk	10	1H	Ob1t6+1	Ob1t6+3	Ob2t6	5	1/1	0,3
		Räckvidd		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt		
Riddarsköld	13	Ob2t6	18	1/1	3,2			
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Helrustning	Alla	15	12	15	20	24 kg		
Trauma 6	Smärta 6		Förflyttning	Blödningstakt		Blodförlust		6
			0			+ 1/min	0	
			+Ob1t6 -1			+ 1/runda	0	
			+Ob2t6 -2			+ 2/runda	+Ob1t6	
			+Ob3t6 -3			+ 3/runda	+Ob2t6	
			+Ob4t6 -4			+ 4/runda	+Ob3t6	
			+Ob5t6 -5			+ 5/runda	+Ob4t6	
			+Ob6t6 -6			+ 6/runda	+Ob5t6	
			+Ob7t6 -7			+ 7/runda	+Ob6t6	
			+Ob8t6 -8			+ 8 /runda	+Ob7t6	
			+Ob9t6 -9			+ 9/runda	+Ob8t6	

Kasta	9		Lagkunskap	11	
			Undvika	12	

FARADAN UMWEG

Du är den äldste legitime sonen till greven av Larna. Därmed är du arvinge till titeln och länet när din far lämnar jordelivet. Han har därför under hela din uppväxt lärt dig allt om hur man sköter ett län, ser till att bönderna jobbar, underhåller vägarna så handelsmännen kommer till marknaden och hur ekonomin går ihop. Din fosterbror Ocran har din far utsett till att leda försvaret och rustandet av länets trupper. Du kommer att bli kronan, Ocran knytnäven. Din knytnäve. För 15 år sedan omkom grevens bror, baron Aidann, när hans slott brandhärjades. Dina kusiner Ocran och Linna togs omhand av greven och ni har vuxit upp som äkta syskon. Greven införlivade även baronens mark till sin egen vilket gjorde Larna till ett av de större och rikare grevedömena i Consaber. Ni har en även en äldre halvbror, som är skogsvaktare. Hans namn är Ossain och ni har setts då han avlämnar rapport till greven. Han rapporterar bara till greven, ingen annan, inte ens dig.

Utseende: Du har levt ett gott liv och det börjar synas. Magen och hakan visar antydning till att börja växa men än har det inte blivit oklädsamt. Ditt ljusbruna hår når till nacken och visar inga tecken på att gråna. Dina milda blå ögon skänker din allvarliga uppsyn en vänlig framtoning vilken många fattar tycke för. Du klär dig i de finaste kläder du har råd med men i återhållna färger. Som tecken på din rang bär du en guldlänk runt halsen, bara något smalare än grevekedjan din far bär om sin.

Uppträdande: Allvarlig men trevlig. Alltid korrekt och vaken när det händer något nytt. Du arbetar hårt för att leva upp till din fars förväntningar om att ni barn ska styra det rikaste grevedömet i landet en dag. Ansvaret är ditt och när du väl är greve kommer du bli en god härskare. Dina favoritnöjen är att rida ut på jakt med familjen eller spela kungsbräde och dricka vin med din far.

Vad driver Faradan? Är han den gode sonen som försöker leva upp till sin fars förväntningar eller är hans väluppfostrade och behärskade beteende en fasad för hans starka maktlystnad? Och vad anser han om sina syskon egentligen? Ocran är egentligen baron av egen rätt och vem vet om han kommer nöja sig med att spela den underlydande rollen som anförare när det verkligen gäller? Å andra sidan har ni uppfostrats som syskon och blod flyter tjockare än vatten.

Utrustning: Du kan skaffa det mesta inom hela länet bar det finns tid.

Vapensköld: Kluven, svart och blått med gul (guld) balansvåg som motiv.

Namn Yrke: Riddarfru Ras:Människa Kön:Kvinna Ålder: 22 Längd: 169 cm Vikt: 56 kg Kropp: Medel Vapenarm: Höger	Ilwe Bronwyn		STY	10	Lojalitet			
			TÅL	12	Heder			
	Förflyttning 8,5		RÖR	12	Amor			
	Språng	17	PER	16	Aggress.			
	Spurt	25	PSY	13	Tro			
	VINIT	6	VIL	14	Generos.			
	Insikt	5	BIL	15	Rykte	11		
	Stridsvana	6	SYN	11	Qadosh			
Chockvärde	12	HÖR	13	Tur	11			
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6	Stick	Ob1t6
Vapen Dolk	Färdighet 10	Fattning 1H	Hugg Ob1t6+1	Kross Ob1t6+1	Stick Ob2t6	Bryt 5	SI 1/1	Vikt 0,3
Sköld	Färdighet	Räckvidd	Bryt	Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
		Skada		SI	Vikt	Övrigt		
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Trauma 6	Smärta 6	Förflyttning 0		Blödningstakt		Blodförlust		6
		+Ob1t6	-1		+ 1/min	0		
		+Ob2t6	-2		+ 1/runda	0		
		+Ob3t6	-3		+ 2/runda	+Ob1t6		
		+Ob4t6	-4		+ 3/runda	+Ob2t6		
		+Ob5t6	-5		+ 4/runda	+Ob3t6		
		+Ob6t6	-6		+ 5/runda	+Ob4t6		
		+Ob7t6	-7		+ 6/runda	+Ob5t6		
		+Ob8t6	-8		+ 7/runda	+Ob6t6		
		+Ob9t6	-9		+ 8 /runda	+Ob7t6		
					+ 9/runda	+Ob8t6		

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Berättarkonst	13			Ledarskap	10		
Dansa	11			Ockultism	8		
Övertala	15			Rida	9		
Skådespel	15			Sjunga	9		
Förföra	14						

Förhöra	14		Slagsmål		
Gömma	8		Smyga	9	
Diplomati	14		Söka	11	
Jakt	10	Med falk.	Broderi	8	
Etikett	16				

ILWE BRONWYN

Du är 22 år gammal riddarfru till Lanfair Brodwyn, äldste son till greven av Uter i sydöstra Urma Bréann. Det gör att du sällan kommer hem så ofta du kanske skulle vilja men du har å andra sidan nära till huvudstaden Calnia och kungens magnifika hov. Du gillar att återvända hem ändå för att hälsa på din far och din älskvärda styvmor Elsgita. För att inte tala om alla syskonen. För 15 år sedan omkom grevens bror, baron Aidann, när hans slott brandhärjades. Dina kusiner Ocran och Linna togs omhand av greven och ni har vuxit upp som äkta syskon. Greven införlivade även baronens mark till sin egen vilket gjorde Larna till ett av de större och rikare grevedömena i Consaber. Din äldste bror Faradan och Ocran ska driva länet när greven är död, det har han bestämt. Och Linna orsakar lika mycket kaos nu som hon alltid gjort, med sitt prat om att bli äventyrlig riddare precis som St Inaly och den där alven Inalea vid kungens hov (som du faktiskt träffat en gång, hon skrämde dig). Du har varit gift i 5 år nu och trivs bra. Du har inte bråttom att få barn eftersom livet är härligt som det är och du vill njuta länge till. Riddarfru Selna Sexte visade dig en ört strax innan ditt bröllop som förhindrar tillkomsten av barn. Den har du använt dig av mycket. Selna och hennes make Aginor ska visst också komma till St Eoboths Afton. Ska bli roligt. Synd att din make hade ett uppdrag i flottan och inte kunde komma med dig.

Utseende: Mellanblond med hår till axlarna, slank och med gnistrande grönbruna ögon. Ilwe och Selna skulle kunna tävla om vem som är den vackraste kvinnan i hela hertigdömet. Därför är hon ofta föremålet för många riddares höviska kärleksbetygelser. Ilwe klär sig helst i blått i olika nyanser och gärna tjocka pälsbrämde mantlar. På höften hänger ett pärlbeslaget skärp sytt med guldtråd. En frierigåva från Lanfair.

Uppträdande: Ilwe är en livsnjutare. Jakt, danser, fester, bjudningar, tornerspel, mysteriespel, teater, gycklarframträdanden, historieberättande, brädspel och lek, allt älskar hon. Kläder är en annan passion liksom jaktfalkar. Hon har lätt att få vänner och vet att få ut det mesta av dessa på ett sätt som gör att de älskar att vara med henne. Hon har ett stolt drag, hon avskyr att bli kritiserad eller tillrättavisad samt att hon alltid framhåller det bästa hos sin familj.

Är Ilwe bara en levnadsglad men något bortskämd ung kvinna som vill fånga varje dag eller har hon mörkare drag? Hon har fallenhet för att manipulera andra så det gynnar henne. Hur långt är hon villig att sträcka sig för att leva bekymmerslöst?

Namn: "Lokatt" Yrke: Riddare Ras: Människa Kön: Man Ålder: 21 Längd: 176 cm Vikt: 92 kg Kropp: Kraftig Vapenarm: Höger	Ocran Umweg av Larna		STY	16	Lojalitet			
			TÅL	15	Heder			
	Förflyttning 9		RÖR	11	Amor			
	Språng	18	PER	13	Aggress.			
	Spurt	27	PSY	11	Tro			
	VINIT	9	VIL	16	Generos.			
	Insikt	8	BIL	13	Rykte			
	Stridsvana	12	SYN	12	Qadosh			
Chockvärde	15	HÖR	9	Tur	11			
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	Ob1t6+2	Kross	Ob1t6+2	Stick Ob1t6	
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI	Vikt
Stridssvärd	15	1H	Ob3t6+3	Ob2t6	Ob2t6+2	14	1/1	1,2
Storsvärd	14	2H	Ob5t6+2	Ob3t6	Ob2t6+2	15	4/3	5
Dolk	13	1H		Kort	Normal	Långt	Mkt Långt	Vikt
		Räckvidd						
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt		
Riddarsköld	15	Ob2t6	18	1/1	3,2			
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Helrustning	Alla	15	12	15	20	24 kg		
Trauma 7	Smärta 7		Förflyttning	Blödningstakt		Blodförlust		7
			0			+ 1/min	0	
			+Ob1t6 -1			+ 1/runda	0	
			+Ob2t6 -2			+ 2/runda	+Ob1t6	
			+Ob3t6 -3			+ 3/runda	+Ob2t6	
			+Ob4t6 -4			+ 4/runda	+Ob3t6	
			+Ob5t6 -5			+ 5/runda	+Ob4t6	
			+Ob6t6 -6			+ 6/runda	+Ob5t6	
			+Ob7t6 -7			+ 7/runda	+Ob6t6	
			+Ob8t6 -8			+ 8 /runda	+Ob7t6	
			+Ob9t6 -9			+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Krigsföring	11			Ledarskap	10		
Simma	8			Ockultism	6		
Spel & Dobbel	10			Rida	13		
Söka	9			Smyga	11		
Förföra	9			Undvika	12		

Förhöra	11		Slagsmål	14	
Gömma	9		Etikett	11	
Heraldik	10		Heraldik	8	
Hoppa	8		Lagkunskap	8	
Kasta	9		Klättra	10	
Supa	8				

OCRAN ”LOKATT” UMWEG

Du är äldsta barnet till baron Aidann Umweg, greven av Larnas bror. Du och din lillasyster Linna var på besök hos greven för många år sedan. Då brann er borg och föräldrar upp så greven tog hand om er som sina egna barn. Eftersom det gör dig till den näst äldste sonen så har du egentligen inget hopp om arv när greven dör. Greven har dock ordnat det så att din bror Faradan kommer att styra länet medan du tränats i allt som har med det militära att göra. På så sätt kompletterar ni varandra och kan samarbeta till att skapa det bästa länet i hela Consaber. Låter bra i dina öron. Du har å andra sidan inte hört så bra sedan du blev slagen ur sadeln vid en träningsdust och slog huvudet i rännarskranket. Sedan du tränats av riddar Aginor Sexte har det emellertid gått lång tid sedan du slogs ur sadeln. Kire, den flinande vaktkaptenen, har undervisat dig i krigskonst och taktik genom att ni leder varsin truppstyrka i små bataljer med trubbiga vapen. Han har vunnit hittills men denna gång har du en ny plan du vill pröva.

Utseende: Du har kroppshållningen hos en stenbumling. Är lika hård också. Den enda som är lika stark som du här är Aginors väpnare Bertold. Annars är du klart starkast. Du kallas ”Lokatt” inte bara för att du svänger tyst med kroppen som en lo när du går utan för att du är så otroligt fräknig över ansikte, hals, bröstkorg och skuldror. Du har jordgubbsblont hår och blå ögon. Du saknar höger framtand efter ett slagsmål men det framhäver istället din vassa hörntand så du liknar din namne än mer.

Uppträdande: Fart och fläkt! När du kommer kliver folk åt sidan eller så ramlar de omkull. Vilket som passar dig bra. Faktum är att du är lite av en översittare. Du gillar att driva med och klandra andra som inte har din fysik, vilket är de flesta. Samma sak gäller rang. Ditt försonande drag är din humor, du kan skratta åt dig själv när det behövs. Du är alltid aktiv och gillar att sitta still först när du är riktigt slutkörd. Du dansar aldrig, Du får aldrig kroppen att lyda riktigt och därför vägrar du dansa överhuvudtaget. Inte ens när du är ordentligt berusad blir du frestad. Du nekar aldrig till en utmaning och du älskar att slåss.

Utrustning: Vapen, rustning, ridhäst, stridshäst. Fina kläder för alla tillfällen. Du har tillgång till allt som finns i länet. Vem kan stoppa dig om du tar det?

Vapensköld: Kluven, svart och blått med en vit (silver) stålhandske som motiv.

Vad är Ocrans motiv och lustar? En obetänksam adelsman som lever sitt liv i sus och dus eller är det tecken på något olycksbådande drag som ligger djupare? Ocran är inte den som väjer för andras önskemål när han väl bestämt sig. Inte heller är han den som låter hinder stå i vägen. Hur känner han egentligen inför att vara andreman åt sin bror då han har rätt till en egen titel och mark om han bara vill?

Namn	Linna Umweg		STY	10	Lojalitet		
Yrke: Ädling			TÅL	12	Heder		
Ras: Människa	Förflyttning 9		RÖR	14	Amor		
Kön: Kvinna	Språng	18	PER	14	Aggress.		
Ålder: 17	Spurt	27	PSY	12	Tro		
Längd: 170 cm	VINIT	7	VIL	17	Generos.		
Vikt: 57 kg	Insikt	6	BIL	13	Rykte	9	
Kropp: Medel	Stridsvana	8	SYN	13	Qadosh		
Vapenarm: Höger	Chockvärde	13	HÖR	12	Tur	11	
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt				
			Grundskada				
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6	Stick Ob1t6+2
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI
Dolk	11	1H	Ob1t6+1	Ob1t6+1	Ob2t6	5	1/1
Kortsvärd	10	1H	Ob2t6+2	Ob1t6+1	Ob3t6	14	2/3
Kortbåge	14	Räckvidd 6- 18- 60- 150		Kort Ob4t6	Normal Ob3t6+3	Långt Ob2t6+1	Mkt Långt Ob1t6+3
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt	
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt
Ringbrynjehauberk	Kropp	12	4	5	17	11,5 kg	
Trauma 6	Smärta	6	Förflyttning	Blödningstakt	Blodförlust		6
			0		+ 1/min	0	
			+Ob1t6 -1		+ 1/runda	0	
			+Ob2t6 -2		+ 2/runda	+Ob1t6	
			+Ob3t6 -3		+ 3/runda	+Ob2t6	
			+Ob4t6 -4		+ 4/runda	+Ob3t6	
			+Ob5t6 -5		+ 5/runda	+Ob4t6	
			+Ob6t6 -6		+ 6/runda	+Ob5t6	
			+Ob7t6 -7		+ 7/runda	+Ob6t6	
			+Ob8t6 -8		+ 8 /runda	+Ob7t6	
			+Ob9t6 -9		+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Berättarkonst	8			Akrobatik	7		
Dansa	10			Ockultism	9		
Jakt	9	Med falk.		Rida	10		
Överlevnad	7			Sjunga	10		
Förföra	10			Skådespel	9		

Undvika	9		Slagsmål	8	
Gömma	10		Smyga	9	
Klättra	11		Söka	10	
Hoppa	8		Etikett	11	
Kasta	8		Läkekunskap	7	
Övertala	12	Genom envishet.	Broderi	5	

LINNA UMWEG

17 år gammal och omtalas med skräckblandad förtjusning bland flickor, kvinnor och gummor i hela länet. Adelstösen som vill bli riddare och far fram som ett stormväder vart hon än går. I det tysta myser du när du hör lösryckta historier om dina egna eskapader. En gång bröt du armen på en tjänare. Den flottige stekvändaren hade trängt in din bästa vän Inalaidh i ett hörn och krävde att hon skulle göra saker för att han skulle släppa förbi henne. Den lipsillen gjorde på sig när du satte hans arm mot en bänk och satte knäet emot. Du blev sänd i kloster i ett halvår för det. Det var över ett år sedan. Du blev nästan sänd dit på nytt i somras då du högt deklamerade för en greve i giftastankar för sin sons räkning, vad som skulle hända hans son om han försökte ta dig till brud. Han vände åter samma dag. Nu ska Inalaidh komma till St Eoboths Afton, ni kommer att ha roligt. Kanske du kan övertala riddar Aginor att börja träna dig till riddare i vinter. Du vet att din far kommer ge med sig en dag och tillåta dig bli en äkta riddare. Greven av Larna är inte din riktiga far utan din farbror. Din far dog när du var två år gammal men du tänker på greven som ”far”. Du är ändå eftertraktad. Vissa riddare söker göra dig sin kur eftersom du har rykte att vara en argbigga och de gillar utmaningar. Låt dem komma, säger du.

Utseende: Mellanblont hår med vissa röda inslag från din mor. Lång för en flicka och ovanligt solbränd trots årstiden. Det framhäver dina fräknar, även om du inte har nära så mycket som din bror Ocran. Dina mörkblå ögon har något obändigt som glittrar i sig. Går oftast klädd i ridkjol men gillar fina klänningar lika mycket som de andra adelsdamerna. Ilwe skulle ta med sig något från huvudstaden Calnia.

Uppträdande: Varför kan inte du bli vad du vill? Det finns ju inga verkliga hinder! Du är stark nog att svinga ett svärd och modigare än många män. Hindren och invändningarna de kommer med har de bara hittat på! De finns bara i huvudena på folk. Du gör som du vill och framhärdar din vilja när det är rätt. Och viljan är stark. Greven säger att den måste du ha ärvt från hans bror. Då skrattar du och kramar om honom för då vet du att han ger efter. Annars älskar du att lyssna på riddarsagor och historier om fantastiska äventyr. Du har en del vänner men bara ett fåtal som du kan anförtro dig åt. De är ditt stöd.

Utrustning: Ridklänning eller ridkjol. Ridhäst. Dolk, kortsvärd, kortbåge, ringbrynja. Dammig broderidyna med nål och tråd, bönebok. En handspegel och hygienartiklar (kam, tvål och smink).

Är Linna en viljestark flicka som söker sin egen väg eller en bortskämd markatta utan hänsyn? Hon är kapabel till att vara skoningslös men hur väljer hon att kontrollera det draget, om alls? Var drar hon gränsen för vad hon är villig att offra för att få sin vilja igenom? Väljer hon att ha en gräns överhuvudtaget? Och vad är hon villig att offra för andra, om något?

Namn	Torden Umweg		STY	11	Lojalitet			
Yrke	Lärd munknovis		TÅL	11	Heder			
Ras: Människa	Förflyttning 8		RÖR	10	Amor			
Kön: Man	Språng 16		PER	10	Aggress.			
Ålder: 18	Spurt 24		PSY	15	Tro			
Längd: 177 cm	VINIT 5		VIL	10	Generos.			
Vikt: 65 kg	Insikt 4		BIL	16	Rykte 5			
Kropp: Medel	Stridsvana 5		SYN	10	Qadosh			
Vapenarm: Höger	Chockvärde 10		HÖR	11	Tur 11			
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt					
			Grundskada					
			Hugg	O1t6	Kross	Ob1t6	Stick	Ob1t6
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI	Vikt
Dolk	8	1H	Ob1t6+1	Ob1t6+1	Ob2t6	5	1/1	0,3
Sköld	Färdighet	Räckvidd	Kort	Normal	Långt	Mkt Långt		Vikt
		Skada				Övrigt		
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt	
Trauma 6	Smärta 6	Förflyttning		Blödningstakt		Blodförlust		6
			0			+ 1/min	0	
			+Ob1t6	-1		+ 1/runda	0	
			+Ob2t6	-2		+ 2/runda	+Ob1t6	
			+Ob3t6	-3		+ 3/runda	+Ob2t6	
			+Ob4t6	-4		+ 4/runda	+Ob3t6	
			+Ob5t6	-5		+ 5/runda	+Ob4t6	
			+Ob6t6	-6		+ 6/runda	+Ob5t6	
			+Ob7t6	-7		+ 7/runda	+Ob6t6	
			+Ob8t6	-8		+ 8 /runda	+Ob7t6	
			+Ob9t6	-9		+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar		Färdighet	Värde	Specialisering	
Ingenjörskonst	12			Räkning	14		
Krigsmaskiner	12			Ockultism	10	Religion	
Byggnadskonst	13			Rida	9		
Bibliotekskunskap	13			Sjunga	9		

Etikett	9		Söka	10	
Ceremoni	8	Sabriska kyrkan	Slagsmål	7	
Gömma	9		Smyga	9	
Heraldik	10		Undervisning	10	
Filosofi	11	Religiösa frågor	Språk: Kejserlig jargiska	12	
Fällor	11	Militära	Skrift: Thalaskiska	13	

TORDEN UMWEG

Greven av Larnas yngsta barn med sin första fru Ryana, Därmed är Faradan, Ilwe och Torden enda helsyskonen i barnaskaran även om du vuxit upp med Ocran och Linna som riktiga syskon. För 15 år sedan omkom nämligen grevens bror, baron Aidann, när hans slott brandhärjades. Dina kusiner Ocran och Linna togs omhand av greven. Greven införlivade även baronens mark till sin egen vilket gjorde Larna till ett av de större och rikare grevedömena i Consaber. Så rikt att du skickades till det finaste universitetet i huvudstaden Calnia. Där upptäcktes din talang av primoden för sabriska kyrkan, vilken ansåg att din intelligens skulle glädja Daak om den tjänade hans syften. Så med outtalat löfte om att du skulle bli något stort inom kyrkohierarkin, skickade din far dig i kloster. Disciplinen är sträng men du har en stor bredd på studierna och allt bedjande stör inte dina studier alls så mycket som du först befärade. Denna höst tjänar du dock hos provinsprelaten Qulimos Ffendrag hemma i Larna. Du bor i klostret Riulen Tac men denna helg sover ni i grevens borg Cilgerran. Ska bli skönt med en hel helg med alla syskonen samlade. Ger du Magister Calixtus en bägare vin för mycket på festen kan han nog börja föreläsa lite om magins principer, något du är mycket intresserad av. Han är så tjurig annars. Det kan vara värt ett besök i biktstolen.

Utseende: En ung man med normal kroppsbyggnad och ljusbrunt hår med rakad tonsur (kal fläck på huvudet). Ganska blek med mörka ringar under de bruna ögonen. Lätt hopsjunkna axlar. Klädd i munkåpa med hosor och rejäla kängor under. Ojämn tandrad i underkäken.

Uppträdande: Du har alltid hamnat lite i skymundan bland de andra barnen och därför vant dig till med en oansenlig framtoning. Du har upptäckt att den är bra till att få folk att missa dig fastän du är precis i närheten. Det var din mor Ryana som fick dig att vilja börja läsa då hon hade en bönebok och läste högt ur den. Du fascinerades av att ljud kunde låsas in i något så tyst och beständigt som pergament. Din fars nya fru Elsgita var snäll nog att övertala greven att skicka dig till universitetet när du var 10. Ofta låter du andra besluta vad som ska göras, det går fort så och du kan desto snabbare återvända till din studerkammare.

Utrustning: Munkåpa med snöre i midjan. Dolk hängande löst i snöret. Rejäla kängor. Bläck, fjäder och pergament.

Vad bryr sig Torden om? Vad skulle göra att han ville hävda sig eller att synas. Vad vill han? Är han nöjd som munknovis eller kommer han att ta friheten hemma i akt och göra sådant som inte är tillåtet? Vad skulle det kunna vara?

Namn: Ossain	Tailins son		STY	12	Lojalitet		
Yrke	Skogvaktare		TÅL	13	Heder		
Ras: Människa	Förflyttning	8,5	RÖR	11	Amor		
Kön: Man	Språng	17	PER	10	Aggress.		
Ålder: 28	Spurt	25	PSY	11	Tro		
Längd: 185 cm	VINIT	5	VIL	15	Generos.		
Vikt: 75 kg	Insikt	4	BIL	12	Rykte	7	
Kropp: Medel	Stridsvana	6	SYN	13	Qadosh		
Vapenarm: Höger	Chockvärde	13	HÖR	15	Tur	11	
Speciella fördelar och nackdelar			Övrigt				
			Grundskada				
			Hugg	Ob1t6	Kross	Ob1t6	Stick Ob1t6
Vapen	Färdighet	Fattning	Hugg	Kross	Stick	Bryt	SI
Stridssvärd	10	1H	Ob3t6+1	Ob1t6+2	Ob2t6+2	14	3/3
Vedyxa	11	1H	Ob3t6	Ob1t6+2	-	9	2/2
Dolk	9	1H	Ob1t6+1	Ob1t6+1	Ob2t6	5	1/1
Lätt armborst	11	Räckvidd 10- 35- 75- 175		Kort Ob5t6	Normal Ob4t6	Långt Ob3t6	Mkt Långt Ob2t6
Sköld	Färdighet	Skada	Bryt	SI	Vikt	Övrigt	
Rustning	Kroppsdel	Hugg	Kross	Stick	Bryt	Vikt	Övrigt
Nitskjorta	Kropp	7	5	4	13	5 kg	Område 4,5, 14-18
Trauma 6	Smärta 6	Förflyttning		Blödningstakt		Blodförlust	
		0				6	
		+Ob1t6	-1		+ 1/min	0	
		+Ob2t6	-2		+ 1/runda	0	
		+Ob3t6	-3		+ 2/runda	+Ob1t6	
		+Ob4t6	-4		+ 3/runda	+Ob2t6	
		+Ob5t6	-5		+ 4/runda	+Ob3t6	
		+Ob6t6	-6		+ 5/runda	+Ob4t6	
		+Ob7t6	-7		+ 6/runda	+Ob5t6	
		+Ob8t6	-8		+ 7/runda	+Ob6t6	
		+Ob9t6	-9		+ 8 /runda	+Ob7t6	
					+ 9/runda	+Ob8t6	

Färdighet	Värde	Specialiseringar	Färdighet	Värde	Specialisering
Skrift: Thalaskiska	7		Etikett	5	
Undvika	12		Ockultism	5	

Jakt	13		Rida	10	
Fiske	10		Marsch	9	
Överlevnad	9		Klättra	10	
Förhöra	9		Slagsmål	11	
Gömma	12		Smyga	12	
Djurlära	11		Speja	10	
Hoppa	9		Spåra	10	
Kasta	10		Söka	10	
Djurträning	12	Hundar	Ledarskap	9	

OSSAIN, TAILINS SON

Du är greven av Larnas äldsta barn, en bastard född av en bondjanta i en backstuga i byn. Du var förutbestämd att hånas av de andra barnen för den horunge du var och se din mor krypa för dödgrävare, rackare eller andra löscherkarlar bara för att ge sken av att du hade en riktig far. Så en dag ditt åttonde levnadsår kom greven ridande en kväll och sa åt din mor att packa sina saker och ta dig med sig. Och ni flyttade till en stor gård i skogsbrynet långt bort från byn. Där blev din mor husmor och du själv blev med tiden unge herrn i huset. Du fick veta att skogen och allt därinne tillhörde din riktige far, greven, och att han undrade om du ville vakta den åt honom. Så du är skogsvaktare och i din skog härjar inga tjuvjägare, stråtrövare eller vedtjuvar. Du far ett par gånger per år till borgen Cilgerran och avlämnar rapport. Din mor stannar alltid hemma. Du ska nu till Cilgerran lagom till St Eoboths Afton innan du rider hem igen. Nu har du nämligen en egen fru, Melny, en oäkting som du, och två levande friska pojkar, Earlach och Wydhei. Deras syster Fiona är begravd på kullen i skogsbrynet, där du också tänker vila en dag, med uppsikt över skogen och gården.

Utseende: En lång gänglig gestalt som betraktar sin omgivning underifrån ett par buskiga ögonbryn. Klädd i hela, slitstarka kläder i grönfärgad vadmal kunde du tas för vilken välbärgad bonde som helst om inte för mässingskedjan med medaljong runt halsen. Den utpekar dig som en av grevens skogsvaktare och din genomträngande blick gör folk olustiga i din närvaro. Du har brunt hår med högt hårfäste och skarpa, melerade ögon. En veckas grov skäggstubb.

Uppträdande: Du är en allvarlig man med liten anledning att skratta. På sin höjd ler du eller skrockar kort. Du är obrottsligt lojal greven av Larna, trogen in i döden. Få har anledning att känna tacksamhet som du. Enda gången du verkligen känner dig bekymmersfri är när du går i skogen med dina stora jakthundar och allt är fridfullt.

Utrustning: Lätt armborst, vedyxa, svärd, dolk. Ridhäst och ett halvdussin stora raggiga jakthundar.

Ossain är lojal mot greven och hyser känslor för sin familj men vad anser han om sina syskon? Han känner dem inte även om de träffats då och då. Han vet de känner hans historia, det syns på dem. Vad de tycker, däremot, det vet han inte. Vad annat driver Ossain? Vill han accepteras som en av dem eller bryr han sig inte? Om det nu visar sig att de ogillar honom, hur säkert sitter han då på sin gård i framtiden? Vad kan han göra för att säkra den lilla tillvaro han faktiskt lever i?

